AULAS INTERATIVAS PLUS

Ensino Fundamental
Anos Iniciais

netbil educacional

Apresentação

Você está recebendo um conjunto de atividades interativas que vão contribuir para a aquisição de novas aprendizagens, as quais fazem parte do núcleo comum do currículo do Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano).

Para auxiliá-lo na execução das atividades, a equipe pedagógica da empresa Netbil elaborou este material de apoio, o qual traz orientações claras e objetivas sobre os processos educativos e conceitos para a ampliação dos temas desenvolvidos em Língua Portuguesa, Matemática, História e Geografia, Ciências Naturais e Inglês. Traz, ainda, dez projetos: Dengue, Gripe Influenza A (H1N1), Aquecimento Global, Contos...

O material contém atividades nas áreas específicas, organizadas em aulas interativas com assuntos diversos, em diferentes formatos de visualização (caça-palavras, jogo da memória, pintura, clicar e arrastar, jogo da forca, quebra-cabeça, relacionar e palavras cruzadas).

O material requer habilidades simples com o manuseio do computador, por isso você poderá escolher as atividades a serem executadas.

Este livro acompanha 1 CD com atividades apropriadas aos educandos do 1º ao 5º ano, para serem desenvolvidas com ou sem interferência do adulto. Os conteúdos estão distribuídos em aulas de Língua Portuguesa, Matemática, História/Geografia, Ciências Naturais e Inglês. Cada aula é composta de atividades interativas que poderão ser desenvolvidas no decorrer do processo educativo.

O produto: livro + CD com aulas interativas

As atividades interativas têm a finalidade de oportunizar a utilização das novas tecnologias no processo educativo.

Para alcançar esse objetivo, são oferecidas alternativas de atividades que complementam conceitos desenvolvidos no cotidiano, que possibilitam o contato com o computador e com situações novas de aprendizagens.

AULAS INTERATIVAS PLUS

ÁREAS DO CONHECIMENTO

"O fator mais importante que influi na aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe. Isto deve ser averiguado e o ensino deve depender desses dados". (David Ausubel, 1983)

Os conceitos propostos nas atividades interativas consideram a articulação entre o aprendiz, a área de conhecimento e a aprendizagem, utilizando o recurso do computador. Essas atividades podem significar momentos ricos de aquisição de novos conceitos. Cabe ao adulto fazer a interferência necessária, mas sempre respeitando os conhecimentos prévios de cada educando.

A utilização de diferentes formatos de atividades faz com que o educando se interesse pelo recurso do computador como ferramenta de aprendizagem e se sinta mais motivado a aprender.

A finalidade das atividades interativas é estimular os conhecimentos já adquiridos pelo educando para que ele possa organizar as informações gerais recebidas em todos os contextos, estabelecendo vínculos entre o que já conheceu e os novos conhecimentos que vão sendo construídos. Assim, a aprendizagem se dá de forma significativa, através da interpretação da realidade.

Nas atividades interativas, todos os conceitos possuem um grau de importância que não se "esgota" em apenas uma atividade. Por esse motivo, as atividades propostas podem se dar numa perspectiva mais ampla, ao procurar identificar não só os conceitos já vistos, mas também buscar, através de indagações, outros suportes pedagógicos que complementam a ideia do conceito proposto para o momento.

Construir o "significado" no processo de aprendizagem é um dos pontos essenciais da educação, por isso a informática passa a ser um recurso de extrema importância na aquisição de novos conhecimentos.

Os conteúdos apresentados nas aulas interativas de Língua Portuguesa visam proporcionar à criança a compreensão do sistema de leitura e escrita, a produção de textos coesos e coerentes, de acordo com situações e intenções comunicativas e o contato com diferentes gêneros textuais.

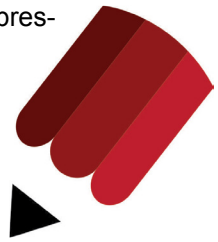
O ensino de Matemática consiste em relacionar observações do mundo real com representações de princípios e conceitos matemáticos. A ênfase na resolução de problemas leva o aprendiz a compreender a importância do uso da tecnologia nas situações do dia a dia e a acompanhar sua permanente renovação.

As atividades que envolvem o ensino de Ciências Naturais trazem diferentes conceitos sobre o mundo, os fenômenos da natureza e as transformações produzidas pelo homem. No contexto da aprendizagem ativa, o aprendiz, utilizando o recurso do computador, desenvolverá atitudes relevantes em relação à sua postura social, a valores, aos seres vivos, ao conhecimento e ao ambiente. A intenção é incentivar a curiosidade, o respeito à diversidade e, consequentemente, a compreensão de informações científicas que contribuem para atitudes de responsabilidade em relação à saúde e ao meio ambiente.

As atividades interativas de História e Geografia propõem informações que permitem ao educando compreender as semelhanças e diferenças, as permanentes e as transformações nos modos de vida social, cultural e econômico de sua localidade. As informações delimitadas de três conceitos fundamentais (o de fato histórico, de sujeito histórico e de tempo histórico) aparecem em atividades de contextualização da realidade, sendo essas informações vivenciadas e questionadas nos diferentes momentos da aprendizagem.

Os conceitos envolvendo o ensino de Geografia levam o educando a compreender a realidade de forma mais ampla, principalmente nos estudos que envolvem lugares, suas paisagens, climas e territórios.

É muito importante que haja uma interferência educativa visando à interdisciplinaridade entre História e Geografia, principalmente pelo fato de esta última trabalhar com imagens e precisar recorrer a diferentes linguagens na busca de informações e como formas de expressar suas interpretações, hipóteses e conceitos.



Nesse sentido, a aprendizagem desses conceitos acontece em situações nas quais o educando percebe e compreende a tecnologia em seu próprio cotidiano.

O ensino de Inglês leva o educando a reconhecer que o aprendizado de língua estrangeira possibilita-lhe o acesso a bens culturais da humanidade construídos em outras partes do mundo, e também a valorizar o conhecimento que adquire de outras culturas como forma de compreender o mundo.

Acoplados a essas áreas de conhecimentos, os projetos enriquecem os conteúdos propostos e discutidos em outras situações específicas. Estes poderão ser utilizados como introdução ao tema ou apresentados na finalização de um projeto maior, pois os temas aqui apresentados favorecem a compreensão da multiplicidade de aspectos que compõem a realidade, uma vez que permitem a articulação entre diversos campos do conhecimento.

Um dos objetivos desses projetos é proporcionar ao educando a possibilidade de transformar aprendizagem em práticas de cuidados com a saúde pessoal e a coletiva.

Esses temas abordados de forma lúdica destinam-se ao trabalho educativo mais amplo, envolvendo situações reais que garantem a efetivação da aquisição do conhecimento como um todo.

Sumário

1 -Manual de Instalação 07

2 - Descrição dos Conteúdos para o 1º ano

2.1 Linguagem oral e escrita 22

2.2 Matemática 26

2.3 História e Geografia 30

2.4 Ciências Naturais 32

2.5 Inglês 34

3 - Descrição dos Conteúdos para o 2º ano

3.1 Linguagem oral e escrita 36

3.2 Matemática 40

3.3 História e Geografia 44

3.4 Ciências Naturais 46

3.5 Inglês 48

4 - Descrição dos Conteúdos para o 3º ano

4.1 Linguagem oral e escrita 50

4.2 Matemática 54

4.3 História e Geografia 58

4.4 Ciências Naturais 60

4.5 Inglês 62

5 - Descrição dos Conteúdos para o 4º ano

5.1 Linguagem oral e escrita 64

5.2 Matemática 68

5.3 História 72

5.4 Geografia 74

5.5 Ciências Naturais 76

5.6 Inglês 78

6 - Descrição dos Conteúdos para o 5º ano

6.1 Linguagem oral e escrita 80

6.2 Matemática 84

6.3 História 88

6.4 Geografia 90

6.5 Ciências Naturais 92

6.6 Inglês 94

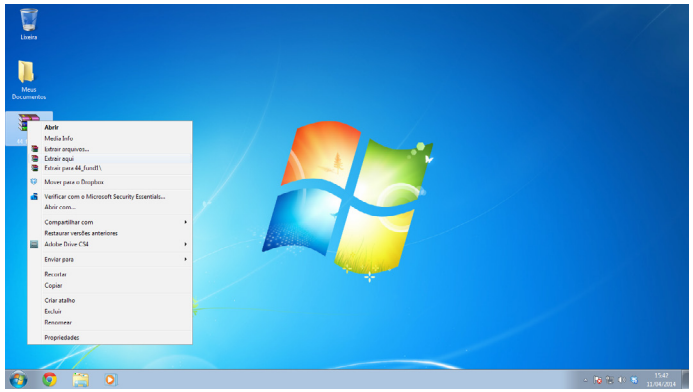
7 - Projetos - Plus 96

AULAS INTERATIVAS PLUS

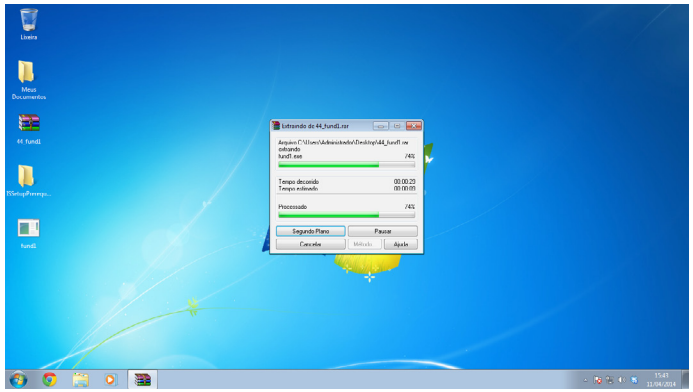
Manual de instalação

Antes de iniciar a instalação do software, é importante que você saiba que o número do serial só é valido para uma única instalação. Portanto, se você instalar o software em outro computador, não poderá instalá-lo em outros.

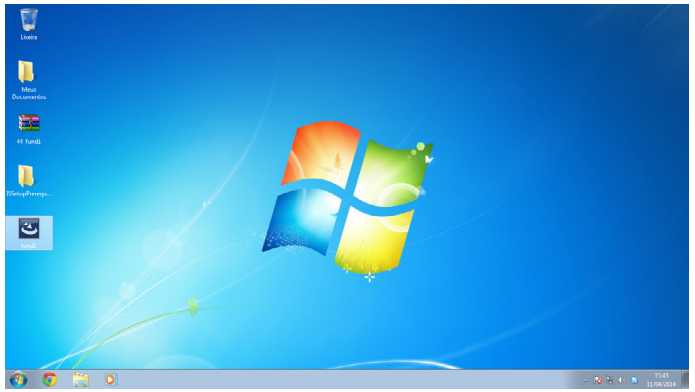
Localize o arquivo baixado. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção **Extrair arquivos** ou **Extrair aqui**.



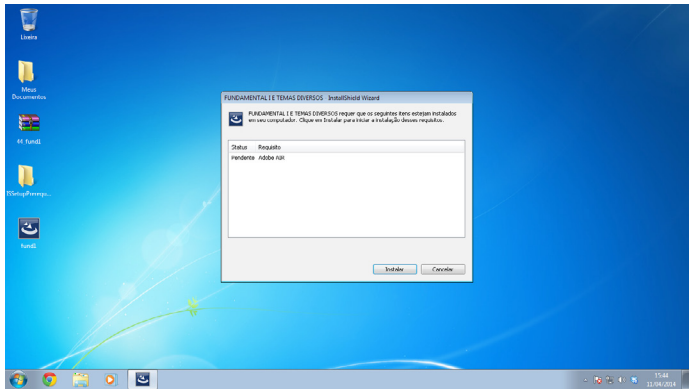
Aguarde enquanto a extração do arquivo está sendo processada.



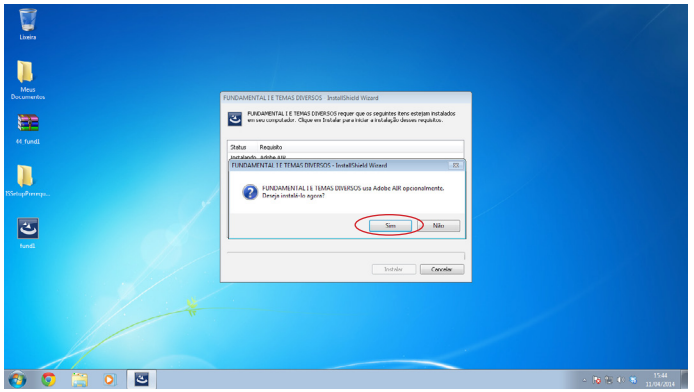
Ao término da extração, dê um duplo clique no arquivo para executá-lo.



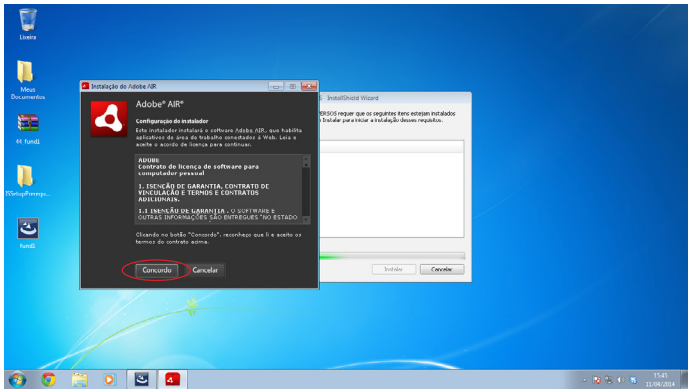
Caso o sistema operacional do seu computador não tenha o **Adobe Air** instalado, a instalação do mesmo iniciará, pois alguns projetos desse segmento necessita que essa instalação seja feita.



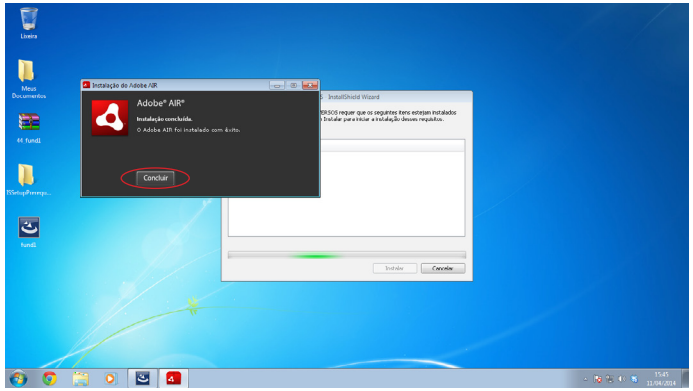
Clique em **SIM** para que a instalação do Adobe Air seja iniciada.



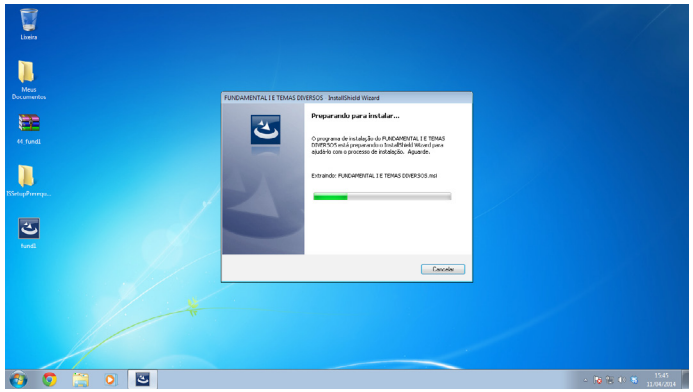
O assistente de instalação do Adobe Air será iniciado, leia o **Contrato de Licença** e em seguida, clique em **CONCORDO**.



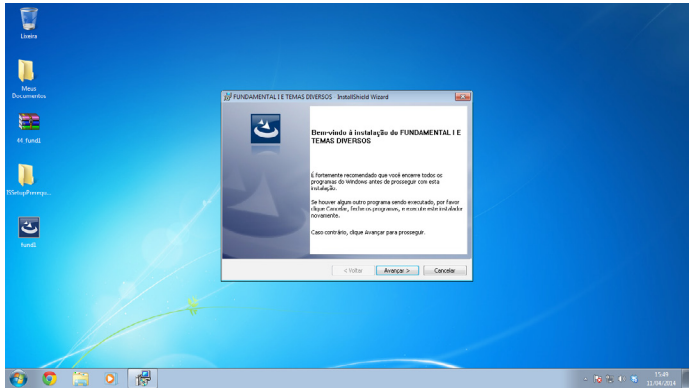
Ao término da instalação do Adobe Air, clique em **CONCLUIR**



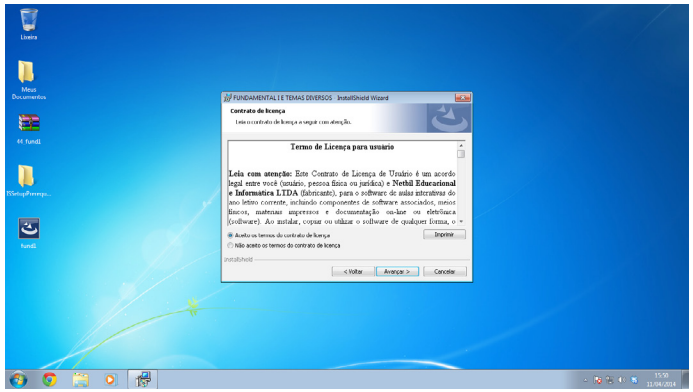
Em seguida, o assistente de instalação será iniciado.



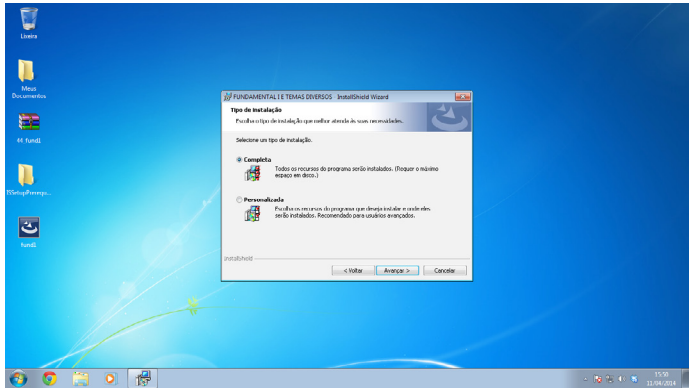
A tela “Bem-vindo à instalação” abrirá automaticamente. Clique no botão **AVANÇAR**.


FUNDAMENTAL I E TEMAS DIVERSOS - InstallShield Wizard
Bem-vindo à instalação do FUNDAMENTAL I E TEMAS DIVERSOS
< Voltar
Avançar >
Cancelar

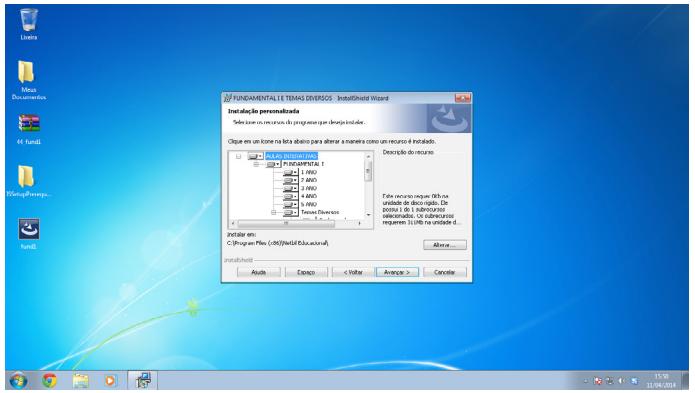
Próxima tela: Contrato de licença. Leia atentamente todos os termos, selecione a opção “Aceito os termos do contrato de licença” e, em seguida, clique no botão **AVANÇAR**.


FUNDAMENTAL I E TEMAS DIVERSOS - InstallShield Wizard
Contrato de licença
Termo de Licença para usuário
Aceito os termos do contrato de licença
Não aceito os termos do contrato de licença
< Voltar
Avançar >
Cancelar

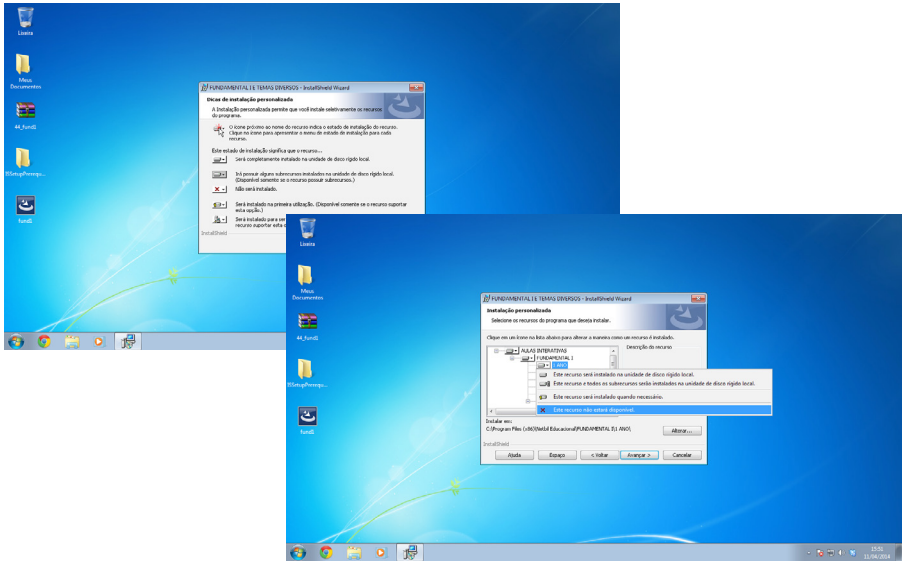
Na tela “Tipo de instalação”, você poderá personalizar sua instalação (recomenda-se que seja selecionada o opção **COMPLETA**). Em seguida clique em **AVANÇAR**.



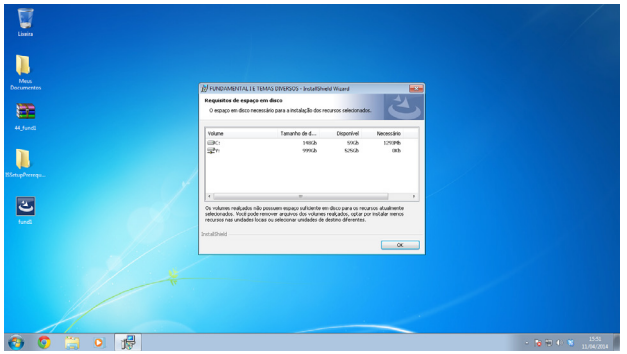
Caso você escolha a opção **Personalizada** será aberta a tela a seguir. Seguem abaixo alguns botões para auxiliá-lo na instalação.



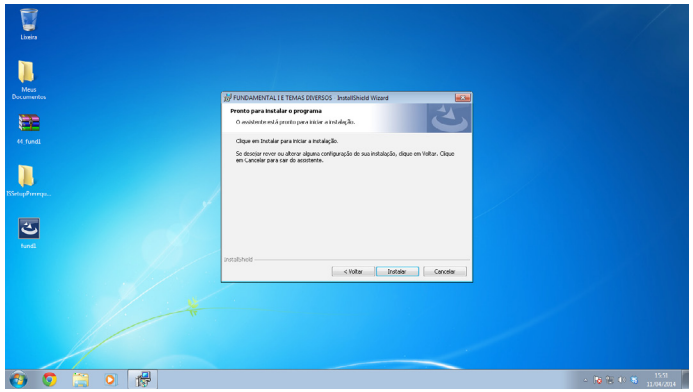
Botão: **AJUDA**



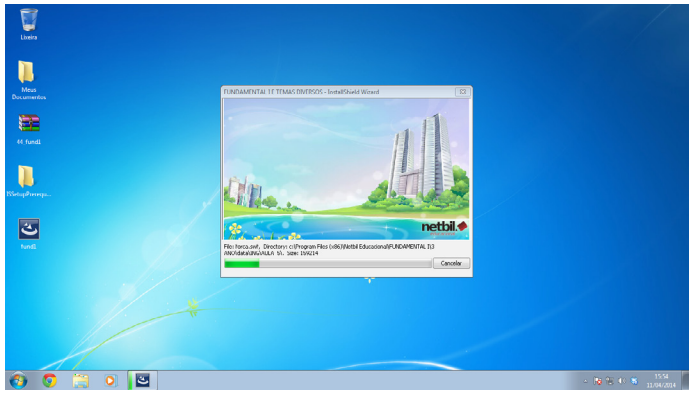
Botão: **ESPAÇO**



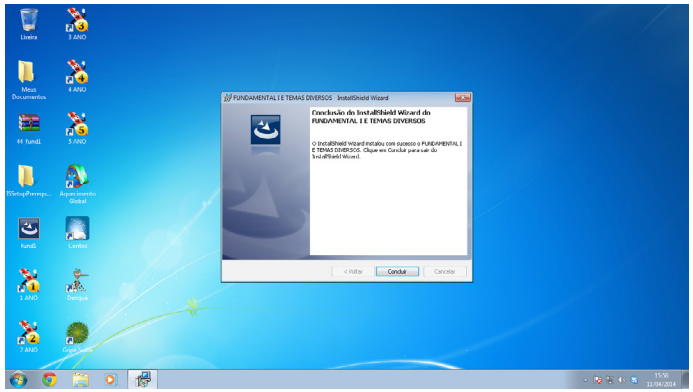
O assistente está pronto para iniciar a instalação. Clique em **INSTALAR**.


FUNDAMENTAL I E TEMAS DIVERSOS - InstallShield Wizard
Pronto para instalar o programa
Clique em Instalar para iniciar a instalação.
< Voltar
Instalar
Cancelar

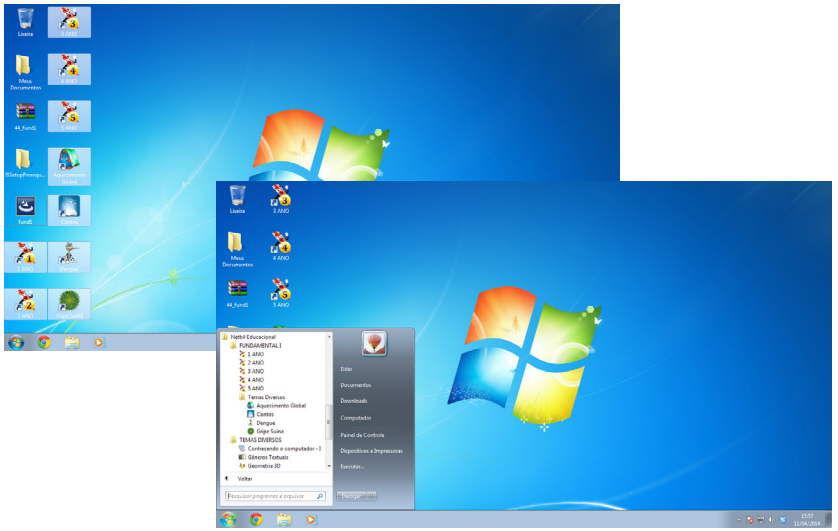
O assistente está processando a instalação.



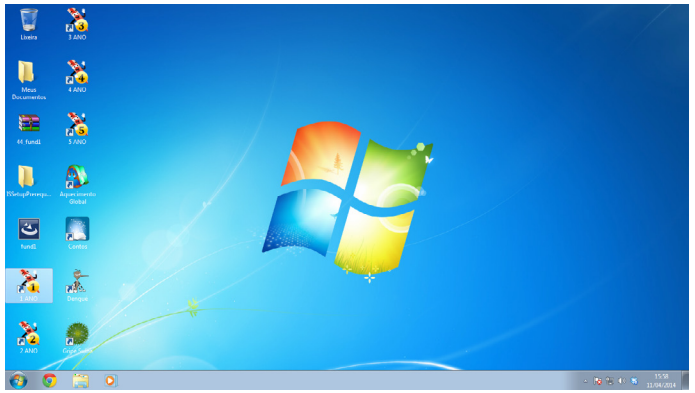
Terminada a instalação, aparecerá a tela de conclusão. Clique em **CONCLUIR**.



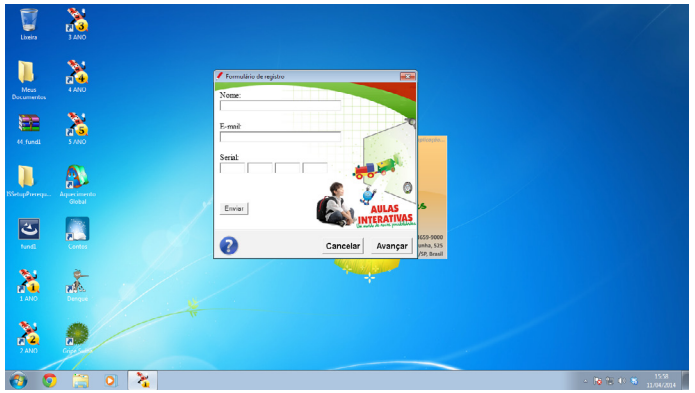
Os ícones dos softwares instalados estão disponíveis na sua Área de Trabalho ou na pasta Netbil Educacional que se encontra no menu Iniciar.



1ª Etapa - Dê um duplo clique no ícone que se encontra na área de trabalho.



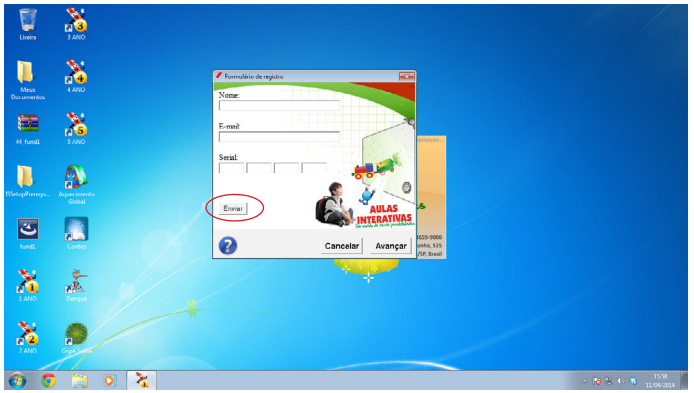
2ª Etapa - O “Formulário de registro” abrirá automaticamente.



3ª Etapa - Preencha corretamente os campos no “Formulário de registro”.

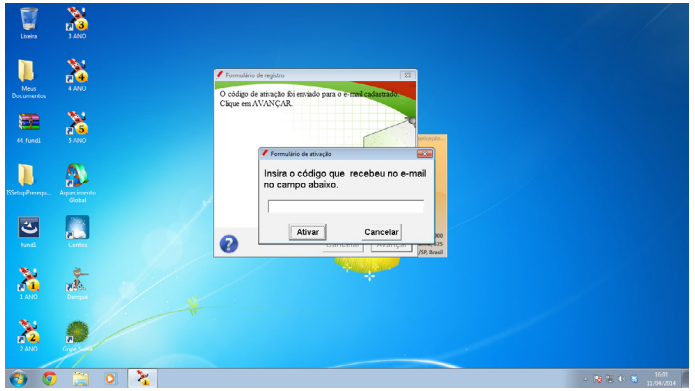
Digite o seu nome.
Digite um endereço de e-mail válido, pois você receberá uma mensagem da Netbil Educacional.
Digite o número de serial impresso no cartão que você recebeu.
Cancelar
Avançar

4ª Etapa - Confira todos os dados preenchidos e clique no botão “ENVIAR”.

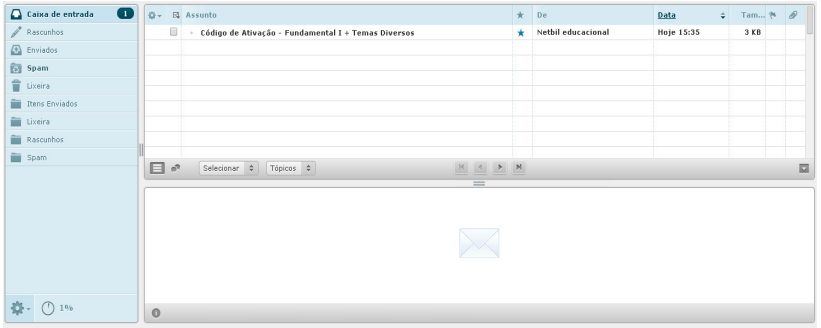


5ª Etapa - Na tela seguinte, aparecerá a mensagem “O código de ativação foi enviado para o e-mail cadastrado. Clique em AVANÇAR”.

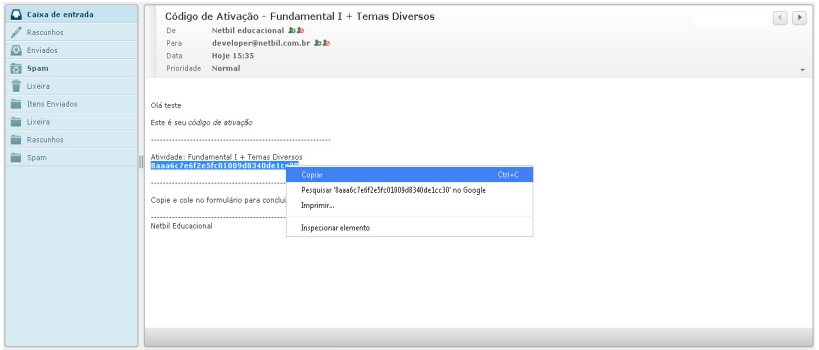
6ª Etapa - O “Formulário de ativação” abrirá automaticamente.
Obs.: NÃO FECHE NENHUMA JANELA.


Formulário de registro
O código de ativação foi enviado para o e-mail cadastrado.
Clique em AVANÇAR.
Formulário de ativação
Insira o código que recebeu no e-mail no campo abaixo.
Ativar
Cancelar

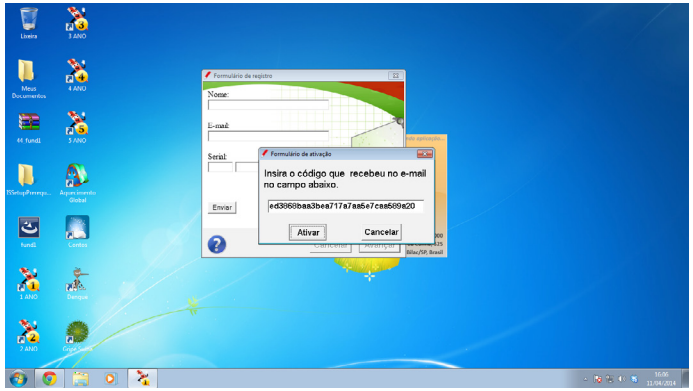
7ª Etapa - Abra a caixa de e-mail do endereço cadastrado. Você receberá uma mensagem do remetente Netbil Educacional.



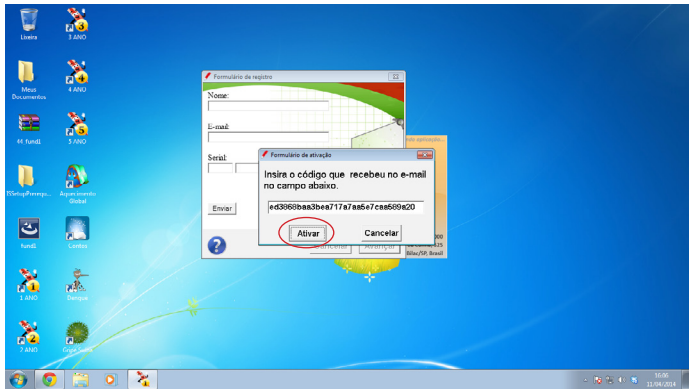
8ª Etapa - Selecione o “Código de ativação” (sequência alfanumérica). Clique com o botão direito do mouse sobre o código e selecione a opção “Copiar”.



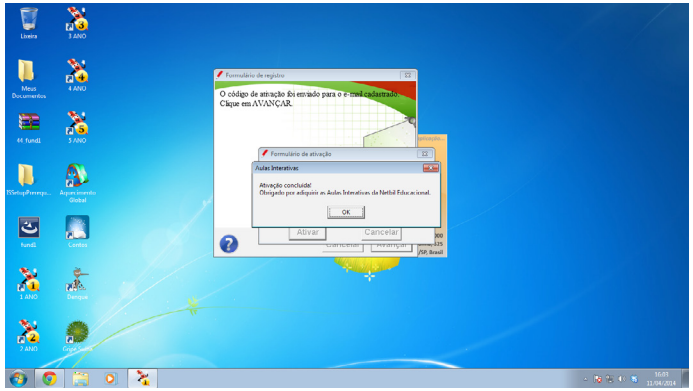
9ª Etapa - Cole o “código de ativação” no campo do “Formulário de ativação”.



10ª Etapa - Clique no botão “ATIVAR”.



11ª Etapa - Surgirá, na tela, a mensagem: “Ativação concluída! Obrigado por adquirir as Aulas Interativas da Netbil Educacional”. Clique no botão “OK”.



12ª Etapa - O software está pronto para ser utilizado. Clique no botão “ENTRAR”.

Linguagem oral e escrita

Aula 1 - Alfabeto

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: desenvolver o conteúdo que deverá auxiliar na alfabetização, no conhecimento do alfabeto para ampliação da linguagem escrita; trabalhar o alfabeto de forma que chegue à compreensão do funcionamento da escrita.

1. Conte letras
2. Forme palavras - Barco
3. Clique - Letra inicial
4. Ligue-pontos - Palhaço
5. Monte o alfabeto

Aula 2 - Letras do alfabeto - B e C

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: familiarizar-se com a linguagem escrita; compreender e memorizar a grafia das palavras, por meio da leitura e da escrita, resolvendo suas dúvidas e dificuldades; ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem; exercitar a leitura e a escrita.

1. Caça-palavras - CE e CI
2. Caça-palavras - Letra B
3. Jogo da memória - Letra B
4. Jogo da memória - Letra C
5. Leitura - Baleia

Aula 3 - Letras do alfabeto - F e J

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ler, formar palavras e reconhecer as letras que a compõem; exercitar a leitura e a escrita; identificar, compreender e memorizar, através da leitura e da escrita a grafia correta das palavras com as letras F e J.

1. Caça-palavras - Letra F
2. Caça-palavras - Letra J
3. Jogo da memória - Letra F
4. Jogo da memória - Letra J
5. Quebra-cabeça - Jipe

Aula 4 - Letras do alfabeto - P e R

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ler, formar palavras e reconhecer as letras que a compõem; exercitar a leitura e a escrita; identificar, compreender e memorizar, através da leitura e da escrita, a grafia correta das palavras com as letras P e R.

1. Caça-palavras - Letra P
2. Jogo da memória - Letra R
3. Ligue-pontos - Letra P
4. Quebra-cabeça - Piano
5. Quebra-cabeça - Rato

Aula 5 - Nomes I

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ampliar os conhecimentos construídos, partindo do que ele já sabe e objetivando ensinar o que ele precisa descobrir; avançar nas hipóteses sobre a leitura e a escrita; ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem; exercitar a leitura e a escrita.

1. Clique e arraste - Cômodos da escola
2. Desembaralhe as palavras
3. Forme palavras - Frutas
4. Jogo da memória
5. Ligue-pontos - Animais

Aula 6 - Nomes II

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ampliar os conhecimentos construídos, partindo do que ele já sabe e objetivando ensinar o que ele precisa descobrir; avançar nas hipóteses sobre a leitura e a escrita; ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem; exercitar a leitura e a escrita.

1. Caça-palavras - Brincadeiras
2. Conhecendo os animais
3. Dominó - Frutas
4. Identifique os animais
5. Objetos escolares

Aula 7 - Rimas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar a semelhança fonética entre as palavras; compreender a relação entre as letras e os sons da fala.

1. Caça-palavras
2. Caça-palavras - Gato
3. Cantiga - Canoa
4. Complete
5. Encontre as rimas

Aula 8 - Ortografia

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: participar de diferentes situações de comunicação escrita, acolhendo e considerando as opiniões alheias e respeitando os diferentes modos de falar; identificar e diferenciar a semelhança fonética das letras P e B e empregá-las corretamente; distinguir palavras escritas com LH e NH.

1. Caça-palavras - Antônimos
2. Caça-palavras - Letra L
3. Caça-palavras - Letras P e B
4. Desembaralhe as palavras - LH e NH
5. Estoura-balões - Letra U

Aula 9 - Galinha Ruiva

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender o sentido nas mensagens orais e escritas de que é destinatário direto ou indireto: saber atribuir significado, começando a identificar elementos possivelmente relevantes segundo os propósitos e intenções do autor; conviver com produções visuais que sejam estimulo à criatividade; ler para ampliar os conhecimentos.

1. Caça-palavras
2. Numere
3. Jogo da memória
4. Pinte
5. Quebra-cabeça

Aula 10 - Leitura

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ler textos dos gêneros previstos, combinando estratégias de decifração com estratégias de seleção, antecipação, inferência e verificação; compreender o texto de maneira global e os elementos básicos da narrativa; ler para incentivar o hábito de leitura; ler por prazer e para divertir-se; valorizar a leitura como fonte de acesso e informação, levando à compreensão dos mais variados tipos de textos.

1. A casa
2. A foca
3. A Raposa e o Corvo
4. Assembleia dos ratos
5. O pato

Matemática

Aula 1 - Sistema de numeração I

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer contagem, para identificar quantidade de objetos e relacionar a escrita e a representação do número, clicando opções e imagem, digitando número.

1. Conte - Bandeiras
2. Conte - Frutas
3. Conte - Ovos I
4. Conte - Ovos II
5. Quebra-cabeça - Quantidade

Aula 2 - Sistema de numeração II

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: realizar a contagem e registro pelo uso da sequência numérica, digitando a sequência numérica em trilha ou tabela e clicando na opção.

1. Calendário
2. Caminho do sapo
3. Crescente e decrescente
4. Descubra a sequência
5. O segredo da sequência

Aula 3 - Sistema de numeração III

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar quantidade de objetos juntos, separados, faltando ou sobrando, através de contagem, para registrar o resultado digitando o número.

1. A fazenda
2. Conte I
3. Conte II
4. Conte III
5. Ligue-pontos - Quantidade

Aula 4 - Sistema de numeração IV

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: relacionar o material dourado ao valor numérico, clicando e arrastando as peças desse material para compor o valor numérico, digitando o valor para registrar e fazendo relação entre imagem e a representação numérica do material dourado.

1. Clique e arraste - 30 a 40
2. Clique e arraste - 40 a 50
3. Complete
4. Dominó I
5. Dominó II

Aula 5 - Sistema de numeração V

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer contagem, para identificar quantidade de objetos e relacionar a escrita e a representação do número, clicando opções e imagem, digitando número.

1. Clique e arraste - Balões
2. Clique e arraste - Borboletas
3. Jogo da memória
4. Ligue - Número a escrita
5. Quantidade

Aula 6 - Grandezas e medidas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar unidade de grandeza e medida quanto ao tempo, comprimento, massas e capacidades clicando na opção correspondente à medida, a horas, pintando animal mais alto ou baixo, acertando a hora do relógio.

1. Acerto das horas
2. Complete - Calendário
3. Identifique as medidas
4. Medida de capacidade
5. Pinte - Animal maior e menor

Aula 7 - Figuras geométricas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender e perceber as formas geométricas planas, clicando e arrastando imagem para encaixe, completando desenho e clicando na imagem.

1. Encaixe as figuras
2. Ligue-pontos
3. O rei manda
4. Pinte - Figuras geométricas
5. Pinte - Boneco

Aula 8 - Adição e subtração

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver cálculo de adição e subtração em operações verticais e horizontais e situações-problema, digitando resultado.

1. Resolva as adições I
2. Resolva as adições II
3. Resolva as adições III
4. Resolva as adições IV
5. Resolva a subtração

Aula 9 - Labirinto e caminho

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar noção de lateralidade escolhendo trajeto para se chegar a uma localização, usando a seta do teclado: cima, baixo, direita, esquerda.

1. A trilha do pintinho
2. Caminho do circo
3. Caminho da escola
4. Labirinto do coelho
5. Labirinto do Pinóquio

Aula 10 - Contando

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer a contagem dos objetos, registrar o número e identificar o número no cotidiano, clicando e arrastando o número, digitando o número e clicando no objeto correspondente.

1. Conte
2. Conte - Caminhões
3. Conte - Carros
4. Crescente e decrescente
5. Encontre - Números na cidade

História e Geografia

Aula 1 - Meios de comunicação e transporte

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as placas e situações de trânsito, clicando, arrastando e marcando certo ou errado; reconhecer os meios de transporte usados pelo homem, através de quebra-cabeça; descobrir um meio de comunicação, ligando os pontos e digitando o nome.

1. Encaixe - Placas
2. Ligue-pontos - Telefone
3. Pinte - Transporte
4. Quebra-cabeça
5. Situações de trânsito

Aula 2 - Folclore

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as manifestações do folclore brasileiro; através de: clicando nas opções corretas, quebra-cabeça, desembaralhando as frases, quiz.

1. Peixe vivo
2. Provérbios
3. Quebra-cabeça - Boi
4. Quiz
5. Trava-língua

Aula 3 - Família: ontem e hoje

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer aspectos de convivência cotidiana das famílias em relação ao tempo e brincadeiras do passado e do presente, através de: caça-palavras, completando, clicando, arrastando e digitando as respostas.

1. Caça-palavras - Brincadeiras
2. Complete
3. Itens da casa
4. Nomes de brincadeiras
5. Tempo

Aula 4 - Escola

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os materiais usados na escola, através de: palavras cruzadas, caça-palavras, clicando e arrastando as figuras dos materiais usados na escola.

1. Caça-palavras - Escola
2. Caça-palavras - Materiais
3. Palavras cruzadas I
4. Palavras cruzadas II
5. Organize - Sala de aula

Aula 5 - Moradia

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os móveis de uma casa e os tipos de moradia existentes, através de: caça-palavras, clicando, arrastando e digitando seus nomes.

1. Caça-palavras
2. Dança das cadeiras - Moradia
3. Lugares
4. Móveis
5. Moradia

Ciências Naturais

Aula 1 - Meio ambiente

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os elementos do meio ambiente e reciclar os materiais que são jogados nele, através de: palavras cruzadas, numerar, clicar e arrastar, jogo da forca.

1. Atitudes corretas
2. Coleta - Lixo
3. Palavras cruzadas
4. Numere
5. Jogo da forca - Natureza

Aula 2 - Alimentação

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os alimentos saudáveis para nosso organismo, através de perguntas e respostas, clicando e arrastando.

1. Alimentação saudável
2. Complete I
3. Complete II
4. Complete frases
5. Supermercado saudável

Aula 3 - Plantas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer as partes de uma planta e seus benefícios para o homem, através de: palavras cruzadas, responder verdadeiro ou falso, clicar, arrastar e completar.

1. As plantas
2. Complete
3. Palavras cruzadas
4. Livro dos alimentos
5. Verdadeiro ou falso

Aula 4 - Os animais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os animais, seu habitat, seus costumes e o que eles fornecem ao homem, através de: jogo da forca, caça-palavras, jogo da memória, palavras cruzadas, clicando e digitando.

1. Caça-palavras
2. Palavras cruzadas
3. Ficha técnica
4. Identifique - Animais
5. Jogo da memória

Aula 5 - Ciclo vital

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer as coisas incríveis que o ser humano é capaz de fazer e as diferenças de cada um, através de: palavras cruzadas, numerar, jogo da memória e classificar.

1. Classifique
2. Palavras cruzadas
3. Numere I
4. Numere II
5. Jogo da memória

Inglês

Class 1 - Numbers

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os números de 1 a 10 em inglês, encaixando os números, clicando e arrastando.

1. Numbers

Class 2 - Colors

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os nomes das cores em inglês, através de: pinturas, clicando, arrastando e juntando as cores para descobrir outra cor.

1. Click on the green color
2. Click on the red color
3. Click on the yellow color
4. Mixing colors
5. Paint (Clown)

Class 3 - Animals

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os nomes dos animais em inglês, através dos desenhos e pinturas.

1. Paint (Dog)
2. Paint (Fish)
3. Paint (Monkey)
4. Paint (Rabbit)
5. Paint (Seal)

Class 4 - Fruit

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os nomes das frutas em inglês, através de: quebra-cabeças e pinturas.

1. Paint (Banana)
2. Puzzle (Fruit)
3. Paint (Grape)
4. Paint (Orange)
5. Paint (Strawberry)

Class 5 - School objects

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os objetos e materiais escolares em inglês, através de: jogo da memória, pinturas, caça-palavras, clicando e arrastando os objetos.

1. Memory game
2. Paint (School objects)
3. School objects
4. Word find (School)
5. Word find (School objects)

2º ano

Linguagem oral e escrita

Aula 1 - Nomes

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem; exercitar a leitura e a escrita; conhecer as letras para dominar o mecanismo de funcionamento da escrita, pois são os signos que nosso sistema de representação utiliza.

1. Caça-palavras - Alimentos
2. Caça-palavras - Comidas
3. Caça-palavras - Brinquedos
4. Forme palavras I
5. Forme palavras II

Aula 2 - Substantivos

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: descobrir e desenvolver noções de substantivos; reconhecer e diferenciar o gênero do substantivo.

1. Caça-palavras - Substantivo feminino
2. Caça-palavras - Substantivo próprio
3. Jogo da forca - Masculino e feminino
4. Jogo da memória - Masculino e feminino
5. Classifique - Voando com balões

Aula 3 - Ortografia

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: grafar corretamente a letra H, X e Ç; identificar as diferenças de som e de escrita das letras F e V, T e D; reconhecer e distinguir os fonemas C, G, Q e L e R.

1. Caça-palavras - Letra F e V
2. Caça-palavras - Letra T e D
3. Caça-palavras - Letra Ç
4. Clique e arraste - Classifique palavras
5. Identifique - Letra Ç

Aula 4 - Cantigas e parlendas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem, exercitar a leitura e a escrita; identificar e diferenciar a semelhança fonética das letras S e Z e empregá-las corretamente.

1. Caça-palavras
2. Caça-palavras - S com som de Z
3. Jogo do rato
4. Labirinto - Boi
5. Labirinto - Pato

Aula 5 - Ortografia C/G/Q e L/R

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: grafar palavras corretamente com as letras C, G e Q; identificar as diferenças de som e de escrita das letras C, G e Q. Reconhecer e distinguir os fonemas L e R.

1. Caça-palavras - Letra G
2. Caça-palavras - Letras L e R
3. Clique e arraste - Letra C e G
4. Complete
5. Forme palavras - Que e Qui

Aula 6 - Identifique as palavras

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem, exercitar a leitura e a escrita; reconhecer os verbos e empregá-los corretamente; identificar e classificar os encontros vocálicos e consonantais. Compreender e reconhecer os antônimos.

1. Complete - Letras K, W e Y
2. Encontros vocálicos e consonantais
3. Identifique - Verbos
4. Jogo da memória - Sentido contrário
5. Ligue-pontos

Aula 7 - Descubra as palavras

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar a semelhança fonética entre as palavras; compreender a relação entre as letras e os sons da fala; ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem; exercitar a leitura e a escrita.

1. Adivinhe
2. Dança das cadeiras
3. Identifique - Rimas
4. Identifique - Palavras que rimam
5. Jogo da velha

Aula 8 - Ortografia X e H

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e diferenciar a semelhança fonética dos dígrafos CH, LH e NH e empregá-los corretamente; grafar de maneira correta as palavras com H; identificar e diferenciar a semelhança fonética da letra X e empregá-la corretamente.

1. Caça-palavras - Ch, Lh e Nh
2. Caça-palavras - Letra H
3. Caça-palavras - Letra X
4. Palavras cruzadas - Letra H
5. Labirinto - Letra X

Aula 9 - O alfabeto

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: perceber que existem outras maneiras de grafar as letras; representar as letras num traçado correto. Estabelecer relações entre a letra de imprensa e a letra cursiva.

1. O alfabeto

Aula 10 - Acordo ortográfico

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: aumentar o vocabulário, conhecer e utilizar as novas regras ortográficas.

1. Acordo ortográfico

Matemática

Aula 1 - Sistema de numeração I

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer sequência numérica, ligando pontos e digitando a sequência contínua ou para completar de 1 em 1, 2 em 2, 10 em 10 até uma centena.

1. Complete
2. Ligue-pontos – Tartaruga
3. Ligue-pontos – Botina
4. Ligue-pontos – Fantasma
5. Tabuleiro

Aula 2 - Sistema de numeração II

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender o antecessor e o sucessor do número, clicando a resposta na tabela; utilizar a escrita do número digitando ou clicando na opção relacionada à escrita/número e/ou número/escrita.

1. Caça-números
2. Clique - Antecessor
3. Clique - Sucessor
4. Palavras cruzadas
5. Jogo da forca

Aula 3 - Sistema de numeração III

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar número maior ou menor, igual e diferente em relação à adição ou quantidade, clicando nos sinais > ou <, = ou # relacionados às operações apresentadas.

1. Classifique
2. Clique - Sinal I
3. Clique - Sinal II
4. Tiro ao alvo
5. Verdadeiro ou falso

Aula 4 - As 4 operações

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: calcular as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão, digitando resultado; conhecer e utilizar o processo de uso da calculadora, teclando e digitando o resultado.

1. Calculadora
2. Descubra - Mensagem
3. Divide
4. Pirâmide - Operações
5. Some

Aula 5 - Grandezas e medidas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer e compreender as grandezas e medidas quanto ao seu processo de medida e identificação representativa numérica de unidade padrão: horas e minutos, quilos, litros, clicando na opção relativa, clicando e arrastando resposta e digitando.

1. Balança
2. Caça-palavras - Quilo
3. Clique - Torneira
4. Jogo da memória
5. Rotina - Aninha

Aula 6 - Espaço e forma

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: interpretar a movimentação no espaço quanto à localização: esquerda ou direita, para cima, para baixo, usando a seta do teclado para mover o objeto na trilha; identificar formas geométricas clicando em coisas semelhantes para estabelecer relações no cotidiano e montar figuras clicando e arrastando as peças.

1. Formas - Cidade
2. Jogo dos cubos
3. Lateralidade
4. Monte - Casa
5. Monte - Castelo

Aula 7 - Multiplicação, dezena e unidade

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: indicar o número, trabalhando com dúzia, dobro, triplo, quíntuplo, unidade e dezena, clicando na opção relacionada ao seu valor.

1. Clique - Dezena e unidade
2. Clique - Dobro e triplo
3. Clique - Dúzia, dobro, triplo e quíntuplo
4. Pinte
5. Receita - Dobro e triplo

Aula 8 - Jogos das operações

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer cálculo para encontrar os resultados, clicando na operação; relacionar o resultado à operação, clicando na carta para encontrar o par.

1. Clique - Subtração
2. Efetue as adições
3. Jardim das rosas
4. Jogo da memória - Adição
5. Jogo da memória - Multiplicação e divisão

Aula 9 - Números romanos

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: relacionar o número romano com o número arábico, digitando e/ou clicando e arrastando a resposta.

1. Palavras cruzadas
2. Encaixe
3. Relacione
4. Represente I
5. Represente II

Aula 10 - Sistema monetário

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: converter valor numérico para o valor monetário, digitando e/ou clicando na resposta.

1. Clique
2. Complete
3. Converta valores
4. Digite
5. Responda às questões

História e Geografia

Aula 1 - Moradia

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os materiais usados em construção de casas, e os serviços públicos oferecidos à população e os tipos de moradias, através de: caça-palavras, palavras cruzadas, clicando e arrastando.

1. Arraste e localize
2. Caça-palavras - Localização
3. Caça-palavras - Moradia
4. Palavras cruzadas - Moradia
5. Organize o envelope

Aula 2 - Escola/família: ontem e hoje

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os tipos de famílias que existem e as brincadeiras de ontem e hoje, como os direitos e deveres das crianças e adolescentes, clicando, arrastando e digitando para responder.

1. Calendário
2. Clique - Cena
3. Direitos e deveres
4. Ontem e hoje
5. Tipos de família

Aula 3 - Município

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os diferentes contextos que existem nos nossos municípios, através de: caça-palavras, palavras cruzadas, jogo da forca, clicando, arrastando e procurando palavras que identifiquem cada aspecto da cidade.

1. Caça-palavras
2. Clique e arraste
3. Palavras cruzadas
4. Jogo da forca
5. O comércio

Aula 4 - Transformação do tempo

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer as características de cada estação do ano, numerar as etapas de modificações do meio ambiente e as transformações e o cuidado que devemos ter com a natureza, através de: responder falso ou verdadeiro, completar e numerar.

1. Colorado do Oeste
2. Estações do ano I
3. Estações do ano II
4. Tempo
5. Verdadeiro ou falso

Aula 5 - Meio ambiente e trânsito

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: distinguir os serviços essenciais no bairro e reconhecer as imagens que representam uma área urbana e rural, assim como selecionar as opções corretas que representam as placas de trânsito; como preservar a natureza e o meio ambiente em que vive, através de: caça-palavras, quebra-cabeça, clicando e digitando.

1. Caça-palavras - Serviços
2. Clique – Urbano ou rural
3. Quebra-cabeça
4. Sinais de trânsito
5. Transformando a natureza

Ciências Naturais

Aula 1 - Ambiente e os recursos naturais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os seres vivos, e a importância da conservação do solo e dos recursos naturais, como a água, através de palavras cruzadas, caça-palavras, clicar, arrastar e digitar as respostas.

1. Caça-palavras - Ser humano
2. Clique e arraste
3. Palavras cruzadas - Água
4. Palavras cruzadas - Ar
5. Identifique os problemas

Aula 2 - Corpo humano

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as partes do corpo e suas funções, inclusive os órgãos do sentido, através de: caça-palavras, palavras cruzadas, clicando, digitando as respostas.

1. Caça-palavras - Corpo humano
2. Palavras cruzadas - Sentidos
3. Palavras enigmáticas I
4. Palavras enigmáticas II
5. Sentidos

Aula 3 - Saúde e vida saudável

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: conhecer as doenças e os procedimentos para evitá-las, prevenção dos acidentes domésticos e como ter uma vida saudável, evitando o sedentarismo, através de: jogo da velha, palavras cruzadas, clicar e arrastar.

1. Clique e arraste - Doenças
2. Clique e arraste - Procedimentos
3. Palavras cruzadas
4. Jogo da velha - Prevenção de acidentes
5. Vida saudável ou não saudável

Aula 4 - Alimentação e os vegetais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os alimentos que fazem bem à saúde, os vegetais e como melhor aproveitá-los, através de: palavras cruzadas, jogo de pega alimentos, classificar, clicar e arrastar.

1. Classifique - Alimentos
2. Palavras cruzadas
3. Pega-alimentos
4. Vegetais
5. Frutas e vegetais úteis

Aula 5 - Conheça os animais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os costumes e habitat dos animais, e sua classificação quanto a sua espécie, através de: clicar, arrastar e digitar as respostas.

1. Anfíbios
2. Animais
3. Animais e habitat
4. Aves
5. Mamíferos

Inglês

Class 1 - Colors

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os nomes das cores em inglês, através de: jogo da memória, montar, descobrir as cores, pintando e clicando as cores.

1. Click on the blue color
2. Memory game (Colors I)
3. Memory game (Colors II)
4. Mixing colors
5. Paint the sun

Class 2 - Diverse

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os diversos temas abordados como: escola, natureza, números e meio de transportes em inglês, através de: quebra-cabeça e caça-palavras.

1. Puzzle (School)
2. Where is...?
3. Word find (Nature)
4. Word find (Numbers)
5. Word find (Transportation)

Class 3 - Animals

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender as diferentes espécies de animais e sua escrita na língua inglesa, através de: caça-palavras, quebra-cabeça, relacionando-os às imagens.

1. Memory game (Animals)
2. Paint (Horse)
3. Puzzle (Dog)
4. Puzzle (Farm)
5. Puzzle (Fish)

Class 4 - Fruit

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: aprender os nomes das frutas em inglês, através de: jogo da memória, quebra-cabeça e caça-palavras.

1. Memory game (Fruit)
2. Puzzle (Orange)
3. Puzzle (Pear)
4. Puzzle (Pineapple)
5. Word find (Fruit)

Class 5 - Human body

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar o corpo humano e sua escrita em inglês, através de: caça-palavras, desembaralhando as letras, clicando e arrastando as respostas.

1. Click and hold (Human body)
2. Human body
3. Unscramble
4. Word find
5. Word find (Body parts)

Linguagem oral e escrita

Aula 1 - Aumentativo e diminutivo

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: trabalhar os nomes no aumentativo e diminutivo; usar de modo correto os substantivos.

1. Caça-palavras - Aumentativo
2. Caça-palavras - Diminutivo
3. Cruzadinha - Diminutivo
4. Estoura-balões - Aumentativo e diminutivo
5. Jogo da forca - Aumentativo e diminutivo

Aula 2 - Ortografia S/SS

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e diferenciar a semelhança fonética da letra S e do dígrafo SS e empregá-los corretamente; grafar de maneira correta as palavras com S ou SS.

1. Caça-palavras - Letra S
2. Caça-palavras - Letras S antes de consoante
3. Caça-palavras - Letra S inicial e S dobrado
4. Classifique - S e SS
5. Cruzadinha - Letra S

Aula 3 - Substantivo

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: descobrir e desenvolver noções de substantivos; reconhecer e diferenciar o gênero do substantivo; compreender e identificar os substantivos coletivos.

1. Caça-palavras - Substantivo coletivo
2. Clique e arraste
3. Jogo da memória - Substantivo coletivo
4. Pega-bananas
5. Quiz - Substantivo coletivo

Aula 4 - Singular e plural

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: desenvolver noções de singular e plural; reconhecer e empregar as palavras no plural.

1. Complete - Plural
2. Complete - Singular
3. Palavras cruzadas - Plural
4. Jogo da forca
5. Tiro ao alvo - Singular e plural

Aula 5 - Ortografia F/V e P/B

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as diferenças de som e de escrita das letras F e V, P e B; a criança deverá reconhecer e distinguir os fonemas F e V, P e B.

1. Caça-palavras - Letras F e V
2. Caça-palavras - Letras P e B
3. Forme palavras - Letra F
4. Jogo da forca - Letras P e B
5. Organize palavras - Letras F e V

Aula 6 - Classifique as sílabas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar a quantidade de sílabas das palavras e classificá-las.

1. Caça-palavras
2. Caça-palavras - Sílabas
3. Classifique - Sílabas
4. Estoura-balões
5. Pega-bananas

Aula 7 - Encontro vocálico e consonantal

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e reconhecer os encontros vocálicos e consonantais; conceituar os encontros vocálicos na mesma sílaba e em sílabas separadas.

1. Caça-palavras - Encontro vocálico
2. Classifique - Encontro consonantal
3. Complete - Encontro vocálico
4. Palavras cruzadas - Encontro vocálico
5. Pega-bananas - Encontro vocálico

Aula 8 - Descubra as palavras

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: trabalhar o alfabeto de forma que auxilie na compreensão do funcionamento da escrita; ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem.

1. Caça-palavras - Animais
2. Caça-palavras - Brincadeiras
3. Caça-palavras - Casa
4. Caça-palavras - Circo
5. Caça-palavras - Folclore

Aula 9 - Classes gramaticais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: descobrir e desenvolver noções de verbo. Conceituar pronomes e usá-los adequadamente; identificar os verbos que pertencem à 2ª conjugação; compreender e reconhecer os antônimos.

1. Clique e arraste
2. Complete
3. Numere - Antônimos
4. Identifique - Verbos I
5. Identifique - Verbos II

Aula 10 - Escolinha do mar

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: ler, formar palavras e reconhecer as letras que as compõem; exercitar a memória através do jogo da memória; identificar e diferenciar a semelhança fonética das letras F e V e empregá-las corretamente.

1. Escolinha do mar

Matemática

Aula 1 - Decomposição e composição

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer a leitura do número, clicando na opção relativa à composição e decomposição do número.

1. Clique - Tabuleiro
2. Clique - Lâmpada
3. Composição - Número
4. Quiz - Centena
5. Quiz - Milhar

Aula 2 - Sequência numérica

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer a sequência numérica de 10 em 10, 50 em 50, 100 em 100, digitando número para completar o que falta na sequência; utilizando a seta do teclado para seguir a sequência na trilha e digitar ou clicar no sinal > ou < relativo a operação.

1. Clique
2. Complete I
3. Complete II
4. Pirâmide
5. Trilha

Aula 3 - Grandezas e medidas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: interpretar e identificar unidade padrão de medida: massa, capacidade, tempo, passos e cálculo de área, clicando, arrastando e digitando nos campos as respostas.

1. Caça-palavras - Capacidade
2. Calcule - Área
3. Palavras cruzadas - Datas
4. Comprimento e peso
5. Mapa do tesouro

Aula 4 - Geometria

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as característica dos sólidos geométricos, clicando e arrastando as alternativas relativas ao sólido; relacionar a imagem da figura plana ao nome, clicando na opção; identificar formas geométricas que rolam ou não, pintando a imagem; montar a forma geométrica, clicando e arrastando o objeto e digitando o nome.

1. Clique
2. Figuras geométricas
3. Jogo dos palitos
4. Pinte - Figuras geométricas
5. Prisma

Aula 5 - Tangram

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: construir imagens com as peças do tangram, clicando, arrastando ou/e girando a peça.

1. Tangram

Aula 6 - Adição e subtração

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver sentença da adição e subtração, digitando o resultado da operação.

1. Caça-números - Subtração
2. Complete
3. Construa a torre
4. Operação inversa
5. Subtrair

Aula 7 - Multiplicação e divisão

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver sentença da multiplicação e divisão, digitando o resultado da operação.

1. Clique e arraste - Multiplicação
2. Complete
3. Dividir - Algoritmo
4. Dividir - Estimativa
5. Dividir - Reta Numérica

Aula 8 - Jogo das operações

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: armar as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão, clicando e arrastando números para formar os fatores das operações e resolver com auxílio da calculadora.

1. Jogo das operações

Aula 9 - Gráficos

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: analisar os resultados dos gráficos, digitando as respostas de acordo com a questão.

1. Gráfico I
2. Gráfico II
3. Gráfico III
4. Gráfico IV
5. Gráfico V

Aula 10 - Situações-problema

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: interpretar e encontrar os resultados dos problemas matemáticos, digitando as respostas.

1. Responda às questões I
2. Responda às questões II
3. Responda às questões III
4. Responda às questões IV
5. Responda às questões V

História e Geografia

Aula 1 - Moradia, escola e família

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os tipos de famílias, se elas são antigas ou modernas; conhecer a rotina dos índios, as brincadeiras do passado e os avanços tecnológicos nas criações feitas pelo homem, os direitos da criança e do adolescente, através de: quiz, clicar, digitar os nomes e numerar.

1. Brincadeiras
2. Estatuto da criança
3. Família
4. Quiz - Pontos cardeais
5. Rotina indígena

Aula 2 - Meios de comunicação/transporte

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: distinguir as leis e placas de trânsito, e onde cada meio de transporte trafega; classificar os meios de comunicação, através de: jogo da memória, clicar, arrastar e digitar.

1. Clique - Transporte
2. Comunicação I
3. Comunicação II
4. Jogo da memória
5. Trânsito

Aula 3 - Profissões

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as diversas profissões e os profissionais que a exercem, numerando, digitando e respondendo através de caça-palavras.

1. As profissões
2. Caça-palavras
3. Numere
4. História
5. Identifique

Aula 4 - Usando os recursos naturais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar a variação e previsão do tempo no Brasil; usar a água e a energia elétrica adequadamente, saber distinguir uma paisagem natural da humanizada, através de: caça-palavras, quebra-cabeça, clicar e digitar as respostas.

1. Caça-palavras - Situações climáticas
2. Clique
3. Paisagens naturais ou modificadas
4. Quebra-cabeça - Energia elétrica
5. Tempo e capitais

Aula 5 - Meio ambiente

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: conhecer um sistema de tratamento de água, como se deve usar a água, o percurso de um rio e os tipos de vegetações existentes no Brasil, digitando, jogo da velha, clicando e digitando as respostas.

1. Água
2. Clique - Vegetação do Brasil
3. Organize - Bairro
4. Percurso do rio
5. Tratamento de água

Ciências Naturais

Aula 1 - Ambiente e os recursos naturais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer a importância dos recursos naturais, descobrir como tratar o solo e os benefícios e prejuízos do vento, através de: clicar, arrastar e digitar as respostas.

1. Benefícios e prejuízos do vento
2. Clique - Ar
3. Encaixe
4. Junte - Letras
5. Lidando com o solo

Aula 2 - Conheça o corpo humano

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer as partes que constituem o corpo humano e toda sua estrutura, as fases da vida e como funciona a audição de uma pessoa, clicando, arrastando e completando as respostas.

1. Audição
2. Estrutura do corpo humano
3. Fases da vida I
4. Fases da vida II
5. Identifique

Aula 3 - Higiene, saúde e alimentação

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as formas corretas de uma vida saudável, aprender como se prevenir das cáries e conhecer as etapas de uma pirâmide alimentar, através de: palavras cruzadas, jogo da memória, clicando, arrastando e identificando.

1. Identifique
2. Clique
3. Palavras cruzadas
4. Jogo da memória
5. Pirâmide alimentar

Aula 4 - Conheça os animais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: distinguir os animais domésticos, silvestres, aquáticos, terrestres e os que são ovíparos e vivíparos; suas utilidades e se são nocivos para o homem, através de: dominó, clicar, arrastar e digitar.

1. Animais nocivos
2. Dominó - Animais aquáticos e terrestres
3. Identifique - Animais
4. Ovíparo e vivíparo
5. Utilidade dos animais

Aula 5 - Conheça os vegetais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as partes de uma planta, conhecer seu habitat e forma de plantar, através de: clicar, digitar e quebra-cabeças.

1. Árvores
2. Plantas I
3. Plantas II
4. Tóxicas
5. Vegetais

Inglês

Class 1 - Animals, numbers and objects

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os nomes dos animais, dos números e objetos, em inglês, e como eles são escritos, através de: caça-palavras, quebra-cabeça e pinturas.

1. Paint the parrot
2. Puzzle (Grandparents)
3. Word-find (Animals)
4. Word-find (Numbers)
5. Word-find (Objects)

Class 2 - Days of the week

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os nomes dos dias da semana, dos meses e as datas comemorativas, em inglês, através de: jogo da memória e caça-palavras.

1. Memory game (Weeks)
2. Word-find (Month and week)
3. Word-find (Days of the week)
4. Word-find (Months)
5. Word-find (Week)

Class 3 - Fruit, family and adjectives

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: aprender os nomes das frutas , a escrita, e dos membros da família, em inglês, através de: jogo da memória, quebra-cabeça, clicando e arrastando as respostas.

1. Fruit
2. Memory game
3. Puzzle (Family)
4. Vitamins
5. Word-find (Adjectives)

Class 4 - Clothes

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os nomes do nosso vestuário, em inglês, através de: jogo da memória, caça-palavras, clicando para organizar o guarda-roupa e palavras cruzadas.

1. Crossword - Clothes
2. Memory game I
3. Memory game II
4. Organizing mail
5. Word-find

Class 5 - Diverse

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as horas, os alimentos, os sentidos do corpo humano, os esportes olímpicos e os numerais, em inglês, através de: jogo da forca, jogo das horas, clicando, arrastando e digitando as respostas.

1. Clock
2. Clock on the food
3. Connect the body parts
4. Hangman (Olympic activities)
5. Numerals

Linguagem oral e escrita

Aula 1 - Ortografia C/G/ J

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e distinguir a semelhança fonética entre as letras C, G e J; grafar de maneira correta as palavras com C, G e J.

1. Caça-palavras - C e G
2. Caça-palavras - G e J
3. Caça-palavras - Gu e Qu
4. Jogo da forca - C e G
5. Jogo da forca - G e J

Aula 2 - Verbo

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e classificar os tempos verbais corretamente; examinar o uso dos tempos verbais nos eixos do pretérito, presente e futuro.

1. Clique I
2. Clique II
3. Clique III
4. Clique e arraste
5. Responda

Aula 3 - Ortografia M/N e R/RR

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e empregar corretamente as letras M, N e R, RR; distinguir a semelhança fonética e grafar corretamente as letras M, N e R, RR.

1. Caça-palavras - M e N
2. Clique - M e N
3. Clique e arraste - R ou RR
4. Dança das cadeiras
5. Pega-bananas - M e N

Aula 4 - Substantivos

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e classificar os substantivos próprios, comuns, simples, composto, coletivo e empregá-los corretamente; usar corretamente substantivos, flexionando-os quanto ao gênero.

1. Caça-palavras - Coletivo
2. Caça-palavras - Próprio e comum
3. Caça-palavras - Simples e composto
4. Caça-palavras - Substantivo feminino
5. Classifique

Aula 5 - Encontro vocálico e consonantal

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar, reconhecer e empregar corretamente os encontros vocálicos e consonantais; conceituar os encontros vocálicos.

1. Caça-palavras
2. Caça-palavras - Dígrafos
3. Caça-palavras - Tritongo
4. Destaque
5. Pega-bananas - Encontro consonantal

Aula 6 - Ortografia S/SS

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e diferenciar a semelhança fonética das letras S, SS e Z e empregá-las corretamente; grafar de maneira correta as palavras com S, SS ou Z.

1. Caça-palavras - S e SS
2. Palavras cruzadas - Letra S
3. Estoura-balões
4. Tiro ao alvo - S ou SS
5. Tiro ao alvo - S ou Z

Aula 7 - Classifique as sílabas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer as sílabas tônicas das palavras; classificar as palavras quanto ao número de sílabas; identificar e empregar os sinais de acentuação.

1. Acentue - Palavras
2. Caça-palavras
3. Caça-palavras - Sílabas tônicas
4. Palavras cruzadas - Sílabas
5. Estoura-balões - Sílabas tônicas

Aula 8 - Ortografia

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: diferenciar o som da letra X e empregá-la corretamente; grafar de maneira correta palavras com Ç; reconhecer e discriminar o fonema LH.

1. Caça-palavras - Ç
2. Caça-palavras - Lh
3. Caça-palavras - X
4. Caça-palavras - X com som de Z
5. Complete - Som X

Aula 9 - Classifique as palavras

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: diferenciar e empregar corretamente os sinônimos, numerais e adjetivos; ampliar o vocabulário trabalhando com sinônimos; saber conceituar e empregar os numerais; identificar e selecionar os adjetivos.

1. Clique I
2. Clique II
3. Classifique - Numerais
4. Complete - Adjetivos
5. Retire - Adjetivos

Aula 10 - Identifique as palavras

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: saber usar e identificar os sinais gráficos; reconhecer, compreender e empregar as palavras no plural; classificar as palavras de acordo com a sílaba que está faltando (S e C).

1. Caça-palavras - Plural
2. Classifique - Ce, Se, Ci e Si
3. Clique - Porque
4. Frases - Plural
5. Pega-cocos - Sinais de pontuação

Matemática

Aula 1 - Geometria

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os sólidos geométricos e suas características, clicando e/ou clicando e arrastando, digitando os nomes dos polígonos.

1. Clique
2. Clique - Polígono
3. Clique e arraste
4. Clique e arraste - Polígono
5. Palavras cruzadas

Aula 2 - Numeração egípcia, maia e romana

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: conhecer os signos e os valores da numeração egípcia, maia e romana, clicando, arrastando e digitando seus valores.

1. Algarismos romanos
2. Calcule - Somando em Maia
3. Clique e arraste - Maia
4. Desafio - Egípcio
5. Descubra - Sequência

Aula 3 - Tabela I

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: interpretar e completar dados das tabelas, digitando os resultados.

1. Animais
2. Bola
3. Mesada
4. Pizzaria

Aula 4 - Tabela II

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: interpretar e completar dados das tabelas, digitando os resultados.

1. Futebol
2. Papelaria
3. Passagem
4. Votação

Aula 5 - Operações

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver sentenças que envolvem as 4 operações, digitando o resultado da operação.

1. Descubra a mensagem - Adição
2. Multiplique
3. Resolva - Divisão I
4. Resolva - Divisão II
5. Subtraindo

Aula 6 - Número decimal

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer a leitura dos números decimais e entender o princípio posicional dos números intei-

ros e com décimos, clicando, digitando no quadro de valores e em números fracionários.

1. Complete I
2. Complete II
3. Estoura-balões
4. Tiro ao alvo
5. Transforme - Número fracionário

Aula 7 - Simetria

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar figuras simétricas e assimétricas, clicando na imagem; compreender a função do eixo nas figuras, clicando e arrastando o traço para a figura; reproduzir a sequência das cores no quadriculado, clicando nas cores e quadros correspondentes.

1. Clique I
2. Clique II
3. Clique III
4. Pinte - Quadriculado
5. Trace - Eixos

Aula 8 - Grandezas e medidas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver situações-problema que envolvem os padrões de medidas de grandeza, tempo, capacidades e digitando resultados.

1. Calcule - Medidas
2. Calcule - Quilos
3. Complete I
4. Complete II
5. Complete III

Aula 9 - Sistema monetário

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver as adições, digitando os valores das cédulas; representar o algarismo monetário e sua escrita, digitando as respostas.

1. Complete I
2. Complete II
3. Responda I
4. Responda II
5. Responda III

Aula 10 - Situações-problema

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: interpretar e encontrar os resultados dos problemas matemáticos com as 4 operações, digitando as respostas.

1. Responda I
2. Responda II
3. Responda III
4. Responda IV
5. Responda V

História

Aula 1 - As grandes navegações

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar como os portugueses se utilizaram da navegação para encontrar outros povos e culturas, fazer transações comerciais, através de palavras cruzadas, caça-palavras, clicando, arrastando, respondendo às perguntas.

1. Caça-palavras
2. Clique
3. Palavras cruzadas
4. Jogo da forca
5. Verdadeiro ou falso

Aula 2 - Deslocamento populacional

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os primeiros moradores antes da chegada dos portugueses, como eram seus costumes; identificar como se deram as origens das cidades e escravidão no Brasil, através de: quiz, caça-palavras, respondendo falso ou verdadeiro, clicando e digitando.

1. Caça-palavras - Índios
2. Caravelas
3. Clique e arraste - Cultura indígena
4. Identifique
5. Quiz - Escravidão negra

Aula 3 - Chegada dos imigrantes

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar a cultura e costumes deixados pelos primeiros imigrantes, e saber as diferenças de cada grupo que viveu e vive no Brasil, através de: jogo da memória, palavras cruzadas, perguntas e respostas.

1. Clique e arraste - Imigrantes espanhóis
2. Clique e arraste - Imigrantes portugueses
3. Palavras cruzadas - Imigrantes no Brasil
4. Imigrantes italianos
5. Jogo da memória

Aula 4 - Organização política/administrativa

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: aprender sobre a organização política e administrativa, as leis que regem este país, através de caça-palavras; completando e respondendo sobre alguns incisos do Artigo 5º do capítulo 1º da Constituição Brasileira, através de: caça-palavras, jogo da forca, clicando e digitando as repostas.

1. Caça-palavras
2. Clique
3. Complete
4. Jogo da forca
5. Leis da Constituição

Aula 5 - Municípios e Estados do Brasil

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar como é regido administrativamente um município e as regras que regem nosso país, através de uma roleta com a qual poderá responder às perguntas sobre o governo do Brasil; também através de: quiz, desembaralhar as letras, clicar e arrastar.

1. Complete I
2. Complete II
3. Constituição
4. Desembaralhe
5. Quiz - Governo

Geografia

Aula 1 - Localização e espaço

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os setores da economia de um município, sua localização, através de: palavras cruzadas, quebra-cabeça, clicando e arrastando as perguntas.

1. Palavras cruzadas - Profissões
2. Palavras cruzadas - Sílabas
3. Dança das cadeiras - Política
4. Entregar - Cartas
5. Quebra-cabeça - Pontos cardeais

Aula 2 - Ocupação do espaço rural/urbano

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: diferenciar os diversos tipos de ocupação de um município, nas áreas agrícola, pecuária, extrativista, como a má distribuição de terra no Brasil tem causado vários conflitos, através de: perguntas, respostas, clicando, arrastando, jogo da velha e completando as frases.

1. Agricultura e Estados brasileiros
2. Distribuição
3. Espaço rural
4. Jogo da velha - Extrativismo
5. Pecuária

Aula 3 - Ocupação do espaço: ontem e hoje

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender as diferentes ocupações dos espaços rurais e urbanos, como eles contribuem para o crescimento econômico e turístico do município, conhecer os limites de cada cidade, através de: perguntas, respostas, clicar, arrastar e completar as frases.

1. Dança das cadeiras - Espaço urbano e rural
2. Economia
3. Limites de municípios
4. Pontos turísticos
5. Urbano e rural

Aula 4 - Mapas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: aprender a fazer a leitura de mapas e diferenciar as legendas contidas em cada um, digitando e clicando nas respostas.

1. Perguntas e respostas I
2. Perguntas e respostas II
3. Tipos de mapa I
4. Tipos de mapa II
5. Tipos de mapa III

Aula 5 - Recursos naturais e modificados

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os recursos naturais, bem como os que foram modificados pela ação humana, através de: jogo da memória, estoura balões, clicando, arrastando e digitando as respostas.

1. Bens duráveis e não duráveis
2. Estoura-balões - Recursos naturais
3. Jogo da memória
4. Jogo da memória - Matéria-prima e produtos
5. Matéria-prima e produtos industrializados

Ciências Naturais

Aula 1 - Explore o espaço

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender o universo e toda sua grandeza e importância, conhecer as fases da Lua, através de: caça-palavras, ligando as fases da Lua, numerando e digitando as repostas.

1. Caça-palavras - Universo
2. Complete
3. Numere
4. Fazes da Lua
5. Ligue-pontos

Aula 2 - Ar, solo e água

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os elementos naturais, como: o ar, o solo e a água; diferenciar os tipos de solo, identificando os lugares que têm água na natureza, como é importante o ar para os seres-vivos, através de: palavras cruzadas, caça-palavras, clicando e digitando as respostas.

1. Caça-palavras - Preparação do solo
2. Clique - Lugares com água
3. Palavras cruzadas - Solo
4. Jogo da forca
5. Tipos de solo

Aula 3 - O mundo das plantas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os tipos de plantas, como se dá sua reprodução e seus benefícios para o ser humano, através de: clicando, arrastando, encaixando e numerando as respostas.

1. Flores e frutos
2. Hidroponia
3. Plantas
4. Reprodução
5. Utilidades

Aula 4 - O mundo dos animais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer as espécies de animais, seu habitat, reprodução, alimentação, os benefícios que eles trazem para o ser humano, através de: palavras cruzadas, clicando, arrastando, digitando e numerando as respostas.

1. Animais
2. Cadeia alimentar
3. Classifique - Animais
4. Palavras cruzadas
5. Reprodução

Aula 5 - Alimentação, higiene e saúde

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender a importância de uma boa alimentação, assim como de ter uma vida saudável; aprender noções de higiene e prevenir acidentes, através de: quiz, jogo da memória, clicando, arrastando e digitando as respostas.

1. Jogo da memória - Primeiros socorros
2. Jogo dos alimentos
3. Nutrientes
4. Pirâmide
5. Quiz - Higiene

Inglês

Class 1 - School and toys

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os prédios e lugares que existem na cidade, os nomes dos brinquedos, descobrir as partes do corpo humano e os membros da família, em inglês, através de: jogo da memória, jogo da velha e caça-palavras.

1. Mamory game (City)
2. Memory game (Toys)
3. Tic-Tac-Toe
4. Word-find (Family)
5. Word-find (school)

Class 2 - Room of the house

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os móveis da casa, as profissões, os esportes, em inglês, através de: caça-palavras, jogo da memória e quebra-cabeça.

1. Hangman
2. Memory game (Rooms)
3. Puzzle (Bedroom)
4. Unscramble words (Professions)
5. Word-find (Sports)

Class 3 - Halloween

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: descobrir as personagens do halloweem, através de: caça-palavras, quebra-cabeça e relacionar as personagens aos seus nomes, em inglês.

1. Puzzle (Ghost)
2. Puzzle (Jack)
3. Puzzle (Spider)
4. Witches
5. Word-find (Halloween)

Class 4 - Professions, numbers and adjectives

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os nomes das profissões, os adjetivos, os números ordinais e os meios de transportes, em inglês, através de: jogo da memória, quebra-cabeça e jogo das sequências dos números.

1. Crossword (Profession)
2. Memory game I
3. Memory game II
4. Ordinal numbers
5. Puzzle

Class 5 - Nature, names and adjectives

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os nomes e seus adjetivos, a classificação dos animais e dos alimentos, os nomes dos objetos em inglês, através de: jogo da roleta, jogo da forca, clicando e arrastando as respostas.

1. Click on the animals
2. Hangman (Adjectives)
3. Organize the room
4. Classify words
5. Spelling words

Linguagem oral e escrita

Aula 1 - Encontro vocálico e consonantal

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar e reconhecer os encontros vocálicos e consonantais; conceituar os encontros vocálicos; discriminar as palavras de acordo com a sua classificação.

1. Caça-palavras - Encontro vocálico
2. Caça-palavras - Encontro consonantal
3. Caça-palavras - Dígrafos
4. Pega-bananas - Encontro vocálico
5. Pega-cocos

Aula 2 - Ortografia I

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender a relação entre as letras e os sons da fala, pois é a partir do estabelecimento desta relação fonográfica e da compreensão de suas regularidades e irregularidades que se chega ao domínio do sistema alfabético; grafar de maneira correta as palavras com F e V, P e B, T e D.

1. Caça-palavras - F e V
2. Caça-palavras - P e B
3. Caça-palavras - T e D
4. Jogo da forca - F e V
5. Jogo da forca - P e B

Aula 3 - Ortografia II

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender a relação entre as letras e os sons da fala; identificar e distinguir a semelhança fonética entre as letras C / G e L / R e empregá-las corretamente; grafar de maneira correta as palavras com QU e GU.

1. Caça-palavras - C e G
2. Caça-palavras - L e R
3. Caça-palavras - Ge e Gi
4. Caça-palavras - Qu e Gu
5. Jogo da forca - Qu e Gu

Aula 4 - Ortografia III

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender a relação entre as letras e os sons da fala; identificar e distinguir a semelhança fonética entre as letras R, RR e L e R e empregá-las corretamente; grafar de maneira correta as palavras com a letra S; classificar as palavras de acordo com a palavra de origem.

1. Caça-palavras - Letra L e R
2. Palavras cruzadas - Letra S
3. Jogo das famílias
4. Tiro ao alvo - L ou U
5. Tiro ao alvo - R ou RR

Aula 5 - Sílabas/acentuação

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: acentuar corretamente as palavras, em vista da oposição entre oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas; reconhecer as sílabas tônicas; classificar as palavras quanto ao número de sílabas.

1. Caça-palavras - Acento
2. Caça-palavras - Detetive
3. Caça-palavras - Monossílabas
4. Caça-palavras - Sílaba tônica I
5. Caça-palavras - Número de sílabas

Aula 6 - Adjetivo

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: usar corretamente os adjetivos, identificando-os e classificando-os de acordo com o contexto em que estão inseridos; diferenciar, reconhecer e empregar corretamente as locuções adjetivas e os adjetivos pátrios; usar de modo correto o grau do adjetivo.

1. Carro
2. Digite - Adjetivos
3. Jogo da mira
4. Junte - Peças
5. Livro mágico

Aula 7 - Substantivo

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: usar corretamente os substantivos, flexionando-os em gênero, número e grau; conceituar os substantivos e empregá-los corretamente; reconhecer e diferenciar o gênero do substantivo.

1. Caça-palavras - Substantivo derivado
2. Estoura-balões
3. Flexione - Substantivos
4. Jogo dos substantivos I
5. Jogo dos substantivos II

Aula 8 - Descubra as palavras

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer uso de diferentes tipos de registros adequando-os às circunstâncias do cotidiano; grafar corretamente as palavras MAS / MAIS e MAU / MAL; grafar corretamente E e I em início de palavras; identificar e empregar corretamente as terminações do verbos AM e ÃO.

1. Caça-palavras - L e U
2. Complete - Mas ou mais
3. Clique
4. Quiz - Mal ou mau
5. Quiz - Terminação do verbo

Aula 9 - Classes gramaticais

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: valer-se da linguagem para melhorar a qualidade de suas relações interpessoais, sendo capazes de expressar seus sentimentos, ideias e opiniões. Identificar e classificar os verbos na 1ª, 2ª e 3ª conjugação; conceituar e saber usar os pronomes; classificar corretamente os numerais; empregar corretamente os artigos.

1. Clique
2. Palavras cruzadas - Números
3. Jogo das bolinhas
4. Jogo do supermercado
5. Pega-cocos

Aula 10 - Acordo ortográfico

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: utilizar a linguagem como instrumento de aprendizagem, identificando os aspectos relevantes, organizando notas, elaborando roteiros, textos etc; desenvolver o uso da linguagem de conhecimento real, sabendo utilizá-la na coletividade, de forma coerente e adequada.

1. Acordo ortográfico

Matemática

Aula 1 - Frações

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: representar frações a partir das figuras fracionárias, digitando a fração; calcular as frações mistas, digitando os resultados; transformar e simplificar frações, digitando resultados.

1. Calcule
2. Quebra-cabeça - Simplificar fração
3. Represente - Fração
4. Resolva - Fração mista
5. Transforme - Fração

Aula 2 - Geometria e simetria

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar retas nas imagens das plantas de cidades, digitando os nomes das retas; reproduzir a imagem no quadriculado, clicando nas cores e quadros correspondentes; formar polígonos, clicando e arrastando retas; relacionar os conceitos de geometria, clicando no caça-palavras o elemento geométrico correspondente.

1. Caça-palavras
2. Digite - Paralelas e concorrentes
3. Digite - Perpendiculares e não perpendiculares
4. Polígono
5. Quadriculado

Aula 3 - Grandezas e medidas I

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: interpretar e identificar unidade padrão de medida: massa, comprimento e cálculo de área, clicando, arrastando e digitando nos campos as respostas.

1. Clique - Centímetros
2. Clique - Circo
3. Decifrando I
4. Decifrando II
5. Medindo a área

Aula 4 - Grandezas e medidas II

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: calcular área por metro ao quadro, volume de área e massa, clicando e digitando respostas.

1. Calcule - Área I
2. Calcule - Área II
3. Cubo
4. Decifre - Massa
5. Perguntas e respostas

Aula 5 - Equação

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver equações digitando as respostas.

1. Jogo da equação I
2. Jogo da equação II

3. Quebra-cabeça
4. Resolva as equações I
5. Resolva as equações II

Aula 6 - Possibilidades e probabilidades

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: descobrir o processo da possibilidade e probabilidade, calculando porcentagem, clicando e arrastando peças na formação das possibilidades.

1. Descubra - Possibilidades
2. Equilibre - Balança
3. Forme - Duplas
4. Resolva as questões I
5. Resolva as questões II

Aula 7 - Desafio das operações

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer cálculo com porcentagem, valor monetário e números decimais, digitando, clicando e arrastando respostas.

1. Calcule - Porcentagem
2. Multiplique
3. Faça - Compras
4. Dominó - Adição e subtração
5. Some

Aula 8 - Desafio

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: fazer adição e subtração, através do raciocínio lógico, para descobrir o código do tesouro.

1. Segredo do tesouro

Aula 9 - Expressões numéricas

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: resolver as expressões numéricas, digitando os resultados.

1. Relacione
2. Resolva as questões I
3. Resolva as questões II
4. Resolva as questões III
5. Resolva as questões IV

Aula 10 - Gráficos

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: analisar os mapas, digitando as respostas de acordo com a questão.

1. Gráfico I
2. Gráfico II
3. Gráfico III
4. Gráfico IV
5. Gráfico V

História

Aula 1 - Tempo e história

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os acontecimentos que fizeram a história através dos tempos, seus locais, datas e acontecimentos que marcaram a humanidade e o Brasil, através de: palavras cruzadas, jogo da forca, digitando e respondendo.

1. Palavras cruzadas
2. Palavras cruzadas - Cana-de-açúcar
3. Jogo da forca I
4. Jogo da forca II
5. Notícias

Aula 2 - Engenhos e escravidão no Brasil

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar como viviam os escravos, seus costumes e cultura, como era a vida nos engenhos e como se deram as lutas pela abolição dos escravos e suas leis, através de: palavras cruzadas, clicando, arrastando, digitando e respondendo às perguntas.

1. Abolição dos escravos
2. Palavras cruzadas - Café
3. Engenhos
4. Numere - Engenhos
5. Zumbi

Aula 3 - Brasil Império

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer uma das fases mais importante do Brasil quando a Família Real passou a morar aqui, as riquezas na extração do ouro em Minas Gerais, assim como os bandeirantes e suas bandeiras, através de: quiz, clicando, arrastando e marcando verdadeiro ou falso.

1. Ciclo do ouro I
2. Ciclo do ouro II
3. Clique
4. Relacione - Bandeirantes
5. Quiz - Família real

Aula 4 - Monarquia

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as conquistas brasileiras, a independência do Brasil, as revoltas espalhadas pelo país afora e o período regencial, através de: palavras cruzadas, quiz, clicar, arrastar e digitar as respostas.

1. Brasil independente
2. Confederação do Equador
3. Palavras cruzadas - Monarquia
4. Palavras cruzadas - Revoltas
5. Quiz - Período regencial

Aula 5 - República

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender os fatos que levaram o Brasil a tornar-se uma República; conhecer alguns presidentes, os regimes que transformaram o Brasil, assim como os Símbolos Nacionais, através de: clicar, arrastar, numerar, digitar e responder.

1. Numere
2. Jornal - República
3. Presidentes
4. Quiz - Símbolos Nacionais
5. V ou F - Revolução Praieira

Geografia

Aula 1 - População brasileira

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os grupos que formaram a população brasileira, o crescimento populacional e sua distribuição; os imigrantes, emigrantes e migrantes que formam esta grande nação, através de: jogo da velha, completando, clicando e arrastando as respostas.

1. Complete
2. Distribuição da população
3. Imigrantes
4. Jogo da velha
5. População brasileira

Aula 2 - Paisagens brasileiras

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as paisagens brasileiras como: as bacias hidrográficas, vegetação, clima, relevo e conhecer o percurso dos rios, através de: jogo da velha, falso e verdadeiro, clicar, pintar o mapa e quebra-cabeça.

1. Bacias hidrográficas
2. Jogo da velha - Vegetação
3. Quebra-cabeça - Clima
4. Relevo
5. Rio

Aula 3 - Regiões brasileiras/Centro-Oeste

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar a região Centro-Oeste, suas principais cidades, riquezas, cultura e economia, através de: clicar e arrastar e digitar as respostas.

1. Clique e arraste
2. Clique e identifique
3. Pantanal
4. Regiões do Brasil I
5. Regiões do Brasil II

Aula 4 - Região Norte e Nordeste

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar as regiões Norte e Nordeste, sua economia, vegetação, cultura, aspectos humanos e de desenvolvimento, através de: quiz, jogo da velha, clicando e arrastando as perguntas.

1. Clique e responda
2. Clique e responda - Vegetação
3. Jogo da velha - Região Norte
4. Quiz - Região Nordeste
5. Quiz - Região Norte

Aula 5 - Região Sul e Sudeste

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender as grandezas das regiões Sudeste e Sul, sua importância para o Brasil, sua economia, sua cultura, vegetação, rios, clima e seu desenvolvimento.

1. Clique e arraste - Região Sul
2. Palavras cruzadas - Região Sul
3. Identifique - Região Sudeste I
4. Identifique - Região Sudeste II
5. Jogo da velha - Região Sul

Ciências Naturais

Aula 1 - Meio ambiente

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os elementos do meio ambiente e as causas do aquecimento global, aprender os cuidados com o solo, através de: palavras cruzadas, caça-palavras, jogo da velha, clicando, arrastando e digitando as respostas.

1. Caça-palavras - Ozônio
2. Palavras cruzadas - Poluição do ar
3. Cuidados com o solo
4. Jogo da velha - Decomposição
5. Clique e arraste - Tratamento de esgoto

Aula 2 - Energia e meio ambiente

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar o processo, o tipo de fornecimento e os condutores de energia, os tipos de usinas existentes no Brasil e seu impacto no meio ambiente, através de: palavras cruzadas, clicar e digitar a resposta certa.

1. Bom e mau condutor de energia
2. Combustão
3. Energia
4. Magnéticos
5. Tipos de usinas

Aula 3 - Interdependência dos seres vivos

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender a relação dos seres vivos com o meio ambiente, alimentação e o equilíbrio das espécies, a ação do homem no meio ambiente; o processo da fotossíntese que ajuda no equilíbrio da natureza; através de: palavras cruzadas, clicar, arrastar as resposta e classificar as respostas certas.

1. Caça-palavras - Paisagem
2. Cadeia alimentar
3. Cadeia equilibrada
4. Classifique - Água
5. Respiração

Aula 4 - Incrível máquina: homem

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os órgãos que formam o corpo humano, aparelho reprodutor masculino e feminino, os ossos, sistema excretor e respiratório, através de: clicar e arrastar para o quadro certo.

1. Aparelho reprodutor feminino
2. Aparelho reprodutor masculino
3. Ossos
4. Sistema excretor
5. Sistema respiratório

Aula 5 - Corpo humano

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os cuidados que devemos ter com o nosso corpo para prevenir doenças; como levar uma vida saudável; os efeitos que o cigarro, o álcool e a obesidade causam no nosso corpo, através de: caça-palavras, clicando, arrastando e digitando as respostas.

1. AIDS
2. Caça-palavras - Doenças
3. Cigarro e álcool
4. Classifique - Produtos
5. Obesidade

Inglês

Class 1 - House, city and family

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: identificar os objetos de uma sala de aula, os cômodos de uma casa, os nomes dos membros de uma família, nomes de lugares, em inglês, através de: caça-palavras, clicando e arrastando.

1. Click on items in the classroom
2. Click on rooms in the house
3. Crossword puzzle (Family)
4. Rooms in a house
5. Word-find (City)

Class 2 - Human body

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: descobrir os nomes das partes do corpo humano, em inglês, através de: jogo da memória, palavras cruzadas, clicando e arrastando as respostas.

1. Click and hold (Body parts)
2. Crossword puzzle (Body parts)
3. Fill in blanks (Fruit)
4. Hangman
5. Memory game

Class 3 - Days of the week

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: reconhecer os dias da semana e meses, as datas comemorativas e os números, através de: palavras cruzadas, jogo da forca, caça-palavras.

1. Crossword puzzle (Months)
2. Hangman (Days of the week)
3. Hangman (Months)
4. Numbers
5. Word-find (Colors)

Class 4 - Numbers

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: aprender a somar e subtrair os números em inglês, organizar e escrever os números de 10 em 10, relacionar as palavras na língua inglesa, através de: jogo da forca, clicando e digitando as respostas.

1. Addings and subtrating
2. Arrange numbers in order
3. Checkers
4. Fill in blanks (Numbers)
5. Hangman (Numbers)

Class 5 - Diverse

Objetivos

Atividades interativas para que as crianças sejam capazes de: compreender os diálogos, traduzir, descobrir as frases que usamos no dia a dia, em inglês, através de: caça-palavras, clicando e digitando.

1. Dialogue
2. Disco
3. Fill in blanks (Letters I)
4. Fill in blanks (Letters II)
5. Word-find (Greetings and salutations)

Projetos – Plus

1-OUTROS TEMAS

Os temas diversos sendo a parte diversificada do currículo, enriquecem e complementam a base nacional comum, com os seguintes temas:

1.1 - INFORMÁTICA

Projeto Conhecendo o Computador

O projeto "Conhecendo o Computador" traz informações e dicas simples de introdução às ferramentas e utilização do computador.

1.2 - SAÚDE

Dengue

A situação de aprendizagem desse software educacional objetiva despertar na criança a adoção de estilos de vida saudáveis e desenvolver aptidões e capacidades individuais a fim de que aja com responsabilidade em relação à sua saúde e à saúde da comunidade. Ele deverá apresentar informações relevantes sobre a doença: o que é Dengue, como ocorre a tranmissão, quais os sintomas que o doente apresenta, os tipos da doença e suas características e o tratamento mais adequado, segundo os especialistas da área da saúde. De forma simples, procurar mostrar também as formas de prevenção da doença e que a condição de saúde é produzida nas relações do homem com o meio.

Gripe Influenza (H1N1)

A situação de aprendizagem desse software educacional trata de um dos graves problemas da saúde da atualidade, a Gripe Influenza (H1N1), conhecida popularmente como Gripe Suína. Unindo informações precisas e diversas atividades, objetiva-se despertar na criança a conscientização da necessidade de prevenção como mais eficiente forma de se evitar essa tão temida e perigosa doença. O projeto apresenta informações relevantes sobra a doença: o que é a Gripe Influenza A (H1N1), como ocorre a transmissão, quais os sintomas que o doente apresenta, os tipos da doença e suas características e o tratamento mais adequado, segundo os especialistas da área da saúde.

Higiene bucal

A situação de aprendizagem desse software educacional favorece o trabalho de orientar, conscientizar e motivar as crianças a modificar seus hábitos na importância de se ter uma saúde bucal saudável. Contém informações gerais sobre o dente e a boca, além de atividades interativas sobre o assunto: arcada dentária, escovação, encaixe e caça-palavras.

1.3 - CIDADANIA

Trânsito

A situação de aprendizagem desse software educacional promove a expressão social ao trânsito, a formação para o exercício da cidadania e adoção de comportamentos seguros no trânsito, vem estimular crianças, jovens, educadores, a refletir sobre o trânsito no contexto da cidade, da sua relação com o meio ambiente e na qualidade de vida. Contem importantes informações sobre: placas de identificação, placas de serviços auxiliares, placas de atrativos turísticos.

1.4 - SUSTENTABILIDADE

Aquecimento Global

A situação de aprendizagem desse software educacional vem ao encontro das necessidades de se mostrar a realidade, a fim de despertar a conscientização de que as ações do homem têm influenciado, de forma direta ou indireta, as mudanças climáticas. O projeto tem como objetivos mostrar os encadeamentos e ralações de causa/efeito que condicionam a vida no planeta, através de informações que levam o leitor a posicionar-se criticamente diante das condições ambientais de seu meio, e, a partir daí, adotar posturas ambientais sustentáveis.

1.5 - TEMAS DIVERSOS

Leitura - contos

A situação de aprendizagem desse software educacional incentiva a leitura como fonte de informação e de lazer. Através dos contos clássicos "Patinho Feio" e "João Pé de Feijão", objetiva-se mostrar que a leitura e a compreensão desse tipo de texto ajuda a criança a lidar com questões que podem ser manifestadas em suas relações com a fantasia e com a realidade, tão presentes no universo infantil. As atividades proporcionam o contato com a estrutura do texto narrativo, instigam a interpretação do mesmo, e a busca por novas histórias.

Tipologia textuais

A situação de aprendizagem desse software educacional forma leitores competentes é necessário o trabalho com a diversidade textual. O projeto proporciona à criança o contato com diversos tipo de textos: textos não verbais, bilhetes, convites, cartas, classificados, entrevistas, jornalísticos, receita, e outros. Pretende-se, assim, qua a criança utilize diferentes registros, inclusive os mais formais que é a variedade linguística valorizada socialmente, e saiba adequá-los às situações comunicativas de que participa e compreendem os textos orais e escritos com os quais se defronta em diferentes situações sociais, interpretando-os corretamente e inferindo as intenções de quem os produz.

Produzindo Textos

A situação de aprendizagem desse software educacional tem como finalidade formar escritores que sejam capazes de organizar o texto de forma lógica, demonstrando conhecimento dos mecanismos coesivos linguísticos e textuais necessários para a construção coerente do texto.

O projeto tem imagens diversificadas com as quais as crianças poderão montar cenários e, a partir deles compor textos nos mais diversos gêneros: textos epistolares, humorísticos, informativos, instrucionais, literários, de opinião, publicitários e outros. A produção de texto poderá ser livre ou direcionada.

Jornal Interativo

A leitura de jornal propicia cultura e desenvolve a capacidade intelectual do leitor, para que ele se torne um cidadão crítico capaz de participar ativamente da sociedade em que vive.

O projeto “Jornal Interativo” proporciona leitura de textos diversificados e produções de textos a partir dos temas abordados. Proporciona, ainda a elaboração de um jornal individual, favorecendo o trabalho multidisciplinar, o desenvolvimento da cidadania e a socialização do que foi produzido no gênero jornalístico.

Tabuada

A situação de aprendizagem desse software educacional proporciona o desenvolvimento do raciocínio lógico, cálculo mental, estimula a atenção, a concentração e a compreensão do processo da multiplicação. Contém atividades interativas nas quais são utilizadas as tabuadas do 1 ao 9, em no mínimo 10 (dez) formatos diferentes de situações e aprendizagem.